邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

星际争霸2 关卡卫星地图攻略（中）

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略

09月号下



热血傳奇 网络游戏

极速体验
科隆游戏展揭秘
暗黑破坏神3

游边戏外
百兵君为贵，一剑傲群雄
观游戏名作 赏戏中名剑

电攻榜
十大最新益智游戏
大家一起PUZZLE吧！

东瀛宅急便
今夏最萌的盛会
Comic Market 78

十年經典 十年傳奇

零售价10元
双周刊 vol.146 2010 09
ISSN 1008-2352
18 >
9 771008 235008
国际标准刊号 ISSN 1008-2352 国内统一刊号 CN45-1231/TP

2001年，一款名叫“传奇”的游戏正式运营，从此风靡大江南北……
时至今日，十年传奇，早已超越了一款游戏，而成为一种文化、一个经典……
玛法大陆，喜迎第十个春秋，热血传奇，与你共庆十周年辉煌！更多精彩，尽在mir2.sdo.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 藏经阁
007 十大最新益智游戏

PCGG 新作快报
012 劳拉与光之守护者
014 战锤40K：星际战士
016 星球大战：原力释放2
018 魔法使之夜
020 开心店长
021 战锤40K：战争黎明2 天罚
022 模拟航船极限版
023 模拟人生3：欲望街车组合包

PCGG 极速体验
024 科隆游戏展“暗黑3”揭秘

026 苍翼默示录_2D格斗华丽巅峰
028 烧死它们，烧死它们！烧死那群僵尸！——燃烧僵尸
030 窃贼摇身变警探——挑战自我
032 公主奇缘——皇室的养成之旅

PCGG 强打攻略特区
034 攻略阿汤版——星际争霸2 关卡卫星地图攻略（中）
044 星蕴研究以及心得补遗——古剑奇谭

PCGG 战网天下
048 天灾军团诅咒天师级别的狗头军师——6.68C暗影恶魔简要攻略
050 欧洲亡灵的崛起！亡灵新贵Happy激战人皇Sky
052 战锤40K：战争黎明2——星际战团双突击小队战术详解

PCGG 东瀛宅急便
068 今夏最萌的盛会——Comic Market 78

PCGG 游边戏外
072 百兵君为贵，一剑傲群雄——观游戏名作，赏戏中名剑

PCGG 互动频道
054 电攻宝盒
076 玩家交流

搜狐 SOHU.com 月历

2010电攻单机业界动态表（9月）



攻略本预约

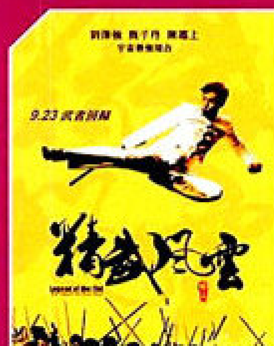


星际争霸2
官方攻略本
9月震撼上市

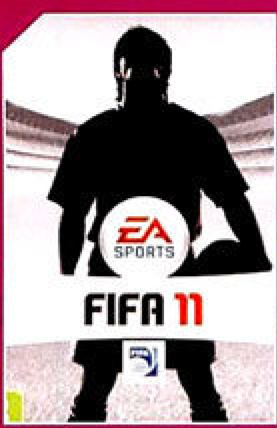
20
电攻
出刊日

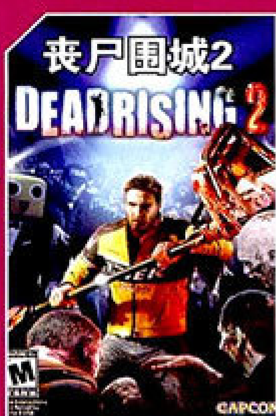
21
搜狐
SOHU.com

22
中秋节
月圆人长久，
中秋佳节倍思亲



甄子丹十五年后再演陈真





30
搜狐
SOHU.com

1
国庆节
国庆长假巧安排，
合理游戏适当娱乐

6
搜狐
SOHU.com

德国2010科隆游戏展上，暴雪宣布《暗黑破坏神3》正式发布时间为2016年！据不可考消息称，暴雪之所有2016年发布游戏完全是为了和预计同年发售的《火炬之光3》来一场正面交锋。

8
搜狐
SOHU.com

《星际争霸2》发售后仅仅48小时，全球销量就已经到达150万套，据称该数据还未包括亚洲地区如韩国等，据推测《星际争霸2》年内销量将突破500万套！

14
搜狐
SOHU.com


有消息说已经被判死刑的「永远的毁灭公爵」将由Gearbox工作室接手继续开发，今年初曾传出Gearbox正在制作一款「毁灭公爵」系列新作的消息。


家用机最后的净土PS3被破解，USB电子狗助阵PS3硬盘读取光盘ISO成为现实

17
搜狐
SOHU.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

暴雪后花园

暴雪嘉年华10月底开幕！

买门票送鱼人宝宝

离暴雪游戏嘉年华只有不到两个月的时间了。这场位于美国加州阿纳海姆的盛会的门票已经售馨。如果你是购买门票并到现场，而且已经在DirecTV注册过的与会者，暴雪将会毫不吝啬的赠送你一些小赠品，这些赠品只有买过星际争霸2的正版碟里面才有有附赠。星际争霸2玩家可以凭着嘉年华门票领取机枪兵人物模型。魔兽世界的玩家也不会被遗忘：他们也可以得到一个名为Deathy的鱼人宝宝，外形和名字都在调侃死亡之翼。

暴雪将通过DIRECTV（美国卫星电视巨头）以及各种网络播放手段，对暴雪嘉年华进行全方位的直播。

这几天有内部人士爆料暗黑3将在2011年3月份发售，一度让人对今年的暴雪嘉年华充满期待。毕竟现在CTM大局已定，星际2已无悬念，偷偷摸摸开发的网游遥遥无期，能吸引玩家眼球的就剩暗黑3了，只不过跳票大神的习惯大家都知道，所以也没人对这条信息报以希望。而且Runic Games的合作创始人马克斯舍费尔也说了，暗黑3出来之前火炬之光3早就出了……我觉得马爷的话还是更靠谱一点。

新应用可令玩家在IPhone上玩星际争霸

据国外媒体报道，美国宾夕法尼亚州应用开发者丹尼尔·赫尔曼及其团队日前开发出StarCraft 2 Gameboard应用，该对应用将允许用户的iPhone等iOS设备，接入运行在Windows操作系统下的实时战略游戏《星际争霸》。



为使用该款iOS应用，玩家需要在其台式机上安装一款程序，该款程序将接入在本地运行的《星际争霸2》(StarCraft II)，以为iOS应用提供所需的支持。程序安装一旦完成，iOS应用将作为远程遥控器，通过专门为触摸设备设计的界面，进行所有重要的游戏控制。

这事让人觉得有些不可思议，但是几年前你也不相信手机能拍照能看书能上网能打街霸，所以对于未知的世界，永远不要太早下结论。

星际争霸进入大学课程 游戏中提升决策力

近日美国佛罗里达大学开设了一门名为《星际争霸》中的生活技巧的课程，利用策略游戏《星际争霸》为载体，讲授如何从游戏中学习解决生活和工作中的问题。这个课程占两个学分，课时为八周，课程的目的并不是教学生怎么玩《星际争霸》，而是通过每周玩游戏，分析游戏的设置，对比游戏世界和真实的世界，从而培养协同工作的技巧。


▲ 佛罗里达大学

这门课的课程说明写道：“现代社会节奏日益加快，技术成了越来越重要的因素，批判性的思维以及解决问题，管理资源及时决策等等能力对于专业的人士变得非常重要，而这些能力和技巧都是玩《星际争霸》游戏所必需的，因此《星际争霸》游戏十分适合作为学生学习复杂情况下如何分析和作出决策的载体。”

TIPS 该校成立于1853年，位于佛罗里达州，2000年全美公立大学排名第16，是一所超过4万5000名正式学生的综合性大学，其在权威世界大学排行榜中位列五十名左右。

这并不是第一个以星际争霸为基础开设选修课程的大学了，之前的柏克莱加利福尼亚大学商学院就开设过星际争霸竞争与心理分析课程。这两所大学也不是什么野鸡大学，都是在国际上鼎鼎大名的名校——话说前几天刚看了印度宝莱坞的电影《3 idiots》，让我感触挺深，目前在国内还没有谁敢公开质疑教育制度，更别提拍成电影在世界上公映了。

暴雪副总裁Mike Ryder 公司将坚守PC游戏阵地

暴雪副总裁Mike Ryder表示尽管他们在PC平台开发作品的时候会遇到许多问题和挑战，但他们从来不会放弃PC平台。必须承认的是PC游戏的开发的确比主机平台开发有更多的困难和挑战，相比主机平台较为封闭的开发环境，PC平台的制作更难以把握。但暴雪自信的表示他们是少数能开发出伟大PC游戏作品的厂商。

作为开发人员来说在主机平台开发作品其工作也会更加轻松。暴雪一直在研究PC硬件的发展，使自己的作品能够适应新老不同的硬件平台，同时暴雪也在一直探索游戏的创新，尽管这一切需要他们付出更多的努力。众所周知目前暴雪正在开发一款全新品牌的网游作品，可以肯定的是该作依旧将登录到PC平台。

一家独大不是什么好事情，暴雪近年来就被惯出一身毛病，做个游戏慢条斯理的磨蹭不说，态度也是越来越蛮横。不过现在能打败暴雪的，也就他们自己了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

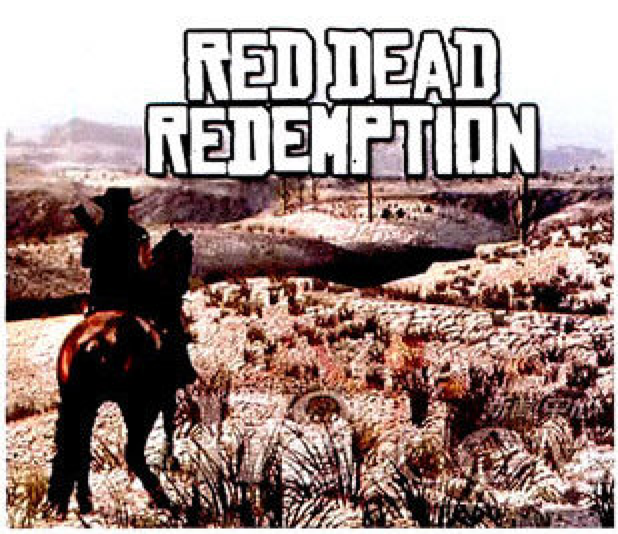
"火炬之光3"将会比"暗黑3"提前面市

没想到《火炬之光》的1、2、3代居然会在《暗黑3》的开发后期内一并推出！Runic Games首席执行官Max Schaefer预计《火炬之光3》将赶在暴雪的《暗黑破坏神3》之前发布。主管经理向国外媒体透露，Runic团队效率很高，他们有能力赶在在暴雪的巨作发布前完成这一部同样引人注目的作品。《火炬之光》及其续集都在不到一年的时间里就麻利地完成了开发工作。



Schaefer告诉我们："暴雪在完成一份不可能完成的任务。他们不会成功做出《火炬之光》这样的作品。如果他们开发出一款单机游戏，一款售价仅为20美元的RPG游戏，人们会说：'暴雪这是怎么了？'因为他们就没有那种高档的感觉了。暴雪的每一部作品都应该是史诗级的巨作，并且要比之前发布的作品更加经典，比《魔兽世界》还要经典。他们已是不得不这么做，而这让他们的处境变得艰难。我并不嫉妒他们。而我们的作品也会力求完美。"

影视艺术区 《荒野大镖客》或翻拍电影 皮特有望出演男主角



据国外媒体报道，经典游戏《荒野大镖客：救赎》可能被搬上大银幕，布拉德.皮特有望出演男主角。游戏故事背景发生在1911年的美国西部，已经金盆洗手的帮派分子约翰.玛斯顿，因为妻子艾比盖尔和儿子杰克受到政府特工威胁，被迫重新回到西部荒野，打入原来的帮派追捕昔日的好友，于是一段曲折惊险的故事展开。

TIPS 关于"荒野大镖客：救赎"

英文名称:	Red Dead Redemption	游戏类型:	动作冒险
发行时间:	2010年5月18日	制作发行:	Rockstar

男人装摄影师拍摄游戏大片 酷似魔兽世界


武器是霜之哀伤?


造型借鉴游戏里的魔幻风格



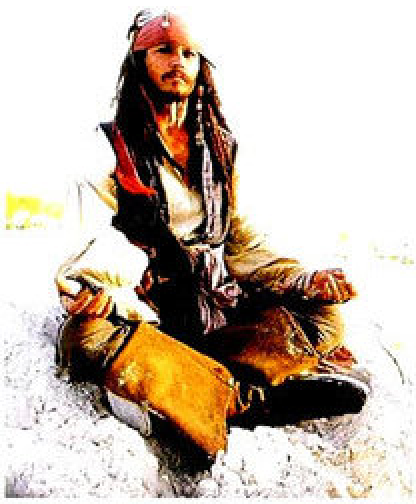
随着网络游戏的获利日渐增长，各行业也纷纷加入与游戏相关的创意，以期能创造出不同的商机。日前，一间专为游戏拍摄魔幻电影的公司"春光映画"，拍摄了一部"暗，天使"的真人游戏魔幻电影，为了吸引群众的注意，女性角色都以清凉造型入镜。片子出自"男人装"杂志的御用摄影师，作品主要是以性感时尚的女性模特儿为主。艺人伊能静也曾经当过他的模特儿，而美国"Time"周刊也因其拍摄的性感时尚大片而专门进行报道。

针对目前游戏市场上，充斥各类宣传影片，摄影师认为：低劣的真人版拍摄和简单的合成，一般只能赚取廉价的关注；而CG动画要达到高水平，要花费极大的财力、人力和时间。摄影师要表达的是："确切地说，我们经营的不是游戏而是一个个玩家的梦，人们如何来选择游戏，在于哪一个可以给我更美的梦境、更绚丽的感受。"

现在不仅影视界，越来越多的时尚界也放下架子，向不入流的游戏靠拢，此情此景让人欣慰。在美国，电影行业有星光大道，有奥斯卡，而哪一天我们国家也会举办官方性质的游戏名人堂，游戏嘉年华，游戏基金会……对此我拭目以待。

《英雄无敌》将翻拍电影 《纳尼亚传奇》导演制作

2010年《英雄无敌》电影即将推出的消息，震撼了无数英雄无敌fans。《英雄无敌》电影版被曝将由《纳尼亚传奇》导演安德鲁.亚当森指导拍摄，总投资超过亿元。就目前流露的名单来看，演员的选取已经能让广大游戏迷和影迷激动上好一阵子了，这其中不仅可能包括拥有雄厚话剧功底的中性女演员蒂尔达.斯维顿，更有强尼.戴普等人。



◀ 德普将会扮演什么样的货色呢？

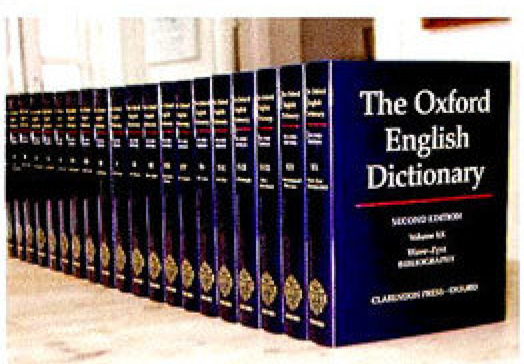


寂寞煽情区 互联网谋杀！《牛津英文词典》或将停印

牛津大学出版社高级管理人员说，鉴于对网络版的需求远远超过印刷版，《牛津英文词典》第三版将来可能不再印刷。受互联网影响，《牛津英文词典》将来可能仅以电子版形式出现。

“印刷版词典市场正在消失，每年缩水10%。”随着电子图书和类似美国苹果公司平板电脑iPad等工具的普及，印刷版词典可能还有大约30年“货架寿命”。

TIPS 牛津大学出版社1879年开始准备编纂《牛津英文词典》，第一版于1884年开始分批印刷，最终于1928年完成全部印刷。



▲ 互联网谋杀了印刷出版业

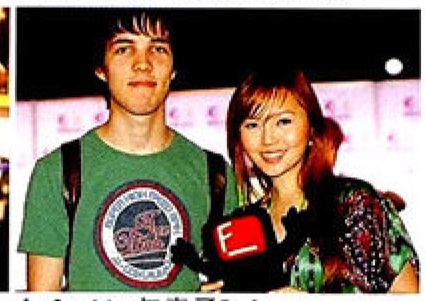
评：因网络而消失的东西又将增加一项：《牛津英文词典》。纸质书终将退出历史舞台，成为小众化的收藏品，或许过些年人们把玩纸质书就像现在玩瓷器、古董一样，未来将会出现“书籍发烧友”。

兽王Grubby穷途末路 转战星际2

有国外媒体爆料，荷兰著名魔兽选手《魔兽争霸》三巨头之一的“兽王”Grubby决定在明年转型到《星际争霸2》的项目中。从而使的关于Grubby在魔兽争霸3之后选择退役的谣言不攻自破。



▲ Grubby



▲ Grubby与妻子PpG

Grubby的妻子PpG在博客中称：“严肃地说，一年以来，在欧洲想找一名出色的魔兽3练习对手已经非常困难了。星际争霸2之后这变得更加不易，因为Grubby在欧洲的所有朋友都开始转型星际争霸2。偶尔，Grubby会找一些有天赋的俄罗斯选手练习，但是他们的操作比起亚洲选手而言差距不小，因此和他们练习并没有多少帮助。

在最后，PpG深情的写到：

“时光流逝、游戏也会渐渐消亡，但是在我们心里对游戏的那些记忆会将永存。如果足够幸运，我们还能在星际2中看GB的表演：即便失败了，无论如何这仍将是一段史诗般的经历。在此向在魔兽争霸3中贡献了8年完美的表演的Grubby致以最诚挚的感谢！”

评：长江后浪推前浪，前浪被拍沙滩上。不仅仅是时代潮流，就连游戏、选手都一样面临着或与时俱进或淘汰出局的残酷现实。对于那些为游戏事业做出贡献的人，我们致以崇高的敬意，或许玩家会忘记你们，但是历史不会遗忘。

纽约两玩家玩PS3联机 游戏失和上演线下PK



右边这位鼻青脸肿的是年少者

图中左边的男子名叫Eric，24岁，当时正在玩一款PS3游戏的在线模式，他在游戏中的对手是位于图右边的18岁男子Corey。也许是游戏时发生了争吵，也许是游戏中的局面被逆转，不知出于什么原因，24岁的那位突然离家驱车前往18岁那位的住地，在那里他敲开了对手的门对其一顿暴打。受到袭击后，18岁那位马上找了把刀进行反击。而24岁那位则驾车逃回了自己的家中。接到报警的当地警方迅速赶到案发现场，很快两人就被双双逮捕。现在24岁那位面临着三级攻击的指控，而18岁那位则面临二级攻击的指控。

评：好吧，我觉得这条新闻挺欢乐的，而且表示对于他们的游戏环境特别羡慕——那种愉悦，是你们这些买盗版、玩盗版的货体会不到的。你们看，在这种负面新闻面前我都能保持思想纯洁，谁再敢说我是傻B老愤青我跟谁急！

PS3破解用U盘！商家山寨量产开始

最近关于PS3的最多的报道就是正版被破解的消息，PS Jailbreak公布的PS3破解优盘PS3 JailBreak，被多个破解网站证实是可以有效运行“散装游戏”的成功破解工具。近日，国内商家已经开始量产山寨版的PS3 JailBreak，改名为X3 JailBreak，并且即将上市。



▲ Ps3破解优盘 Ps3 JailBreak



▲ 山寨版的PS3 JailBreak，名为X3 JailBreak

该网站认为某些游戏不兼容的原因在于PS3硬盘的fat32分区，游戏大于4gb将导致黑屏无法运行，同时指出黑客们正在努力搞定ntfs分区。而有另外一个测试网站指出如果将游戏备份至主机内置硬盘而不是usb hdd的话，那么这些容量大于4gb的游戏是可以在PS Jailbreak上正常运行的。

盗版和山寨来的是如此的猛烈，以至于PS3都慌了手脚，开始向政府部门请求通过法律途径来制止这种强X行为，并且在各大媒体渠道上面目狰狞地又是恐吓又是吓唬——玩盗版，小心被永久封号！

杂烩点评区 韩国新游排行

苍井空代言《龙之心》夺冠



苍井空刚在国内铩羽而归

韩国MUD4U新网游期待榜公布，Liveplex公司的首款自主开发网游《Dragona》（暂译：龙之心），得益于其代言人苍井空的访韩，登上了本周的第一位置，而上周的第一，NC SOFT的《Dragonica》则退居第二位。

苍井空曾因代言久游游戏而被斥为低俗代言的祸首，不过这并不妨碍她世界级的影响力，而兽兽、凤姐、芙蓉姐姐之流要想走出国门，实在差不少火候。



游戏画面非常华丽

《激战2》荣获科隆游戏展最佳网游奖



《激战2》备受游戏界关注甚至挑落了魔兽威风八面，毫无疑问的，《激战2》征服了科隆游戏展，击败众多实力强劲的对手夺得“最佳网游”奖项是对《激战2》的鼓励和认可。玩家们也对游戏充满了期待，展会上短短的展示视频仅仅只给出了游戏的一小部分，我们有理由期待完整的《激战2》。

在暴雪的后魔兽时代，大家都在猜测到底哪一款网游能替代魔兽的位置完成传承的任务。就像当年NBA不遗余力地讨论乔丹老爷的接班人一样。每一款游戏都敢号称超越魔兽，最终大多数沦为了笑话——这并不妨碍大家孜孜不倦地讨论和期待。本届科隆游戏展的评奖结果或许能多少体现媒体人对于这种心情的期待。



《阿凡达》PK《拆弹部队》



但我认为《激战2》超越魔兽世界：大灾变的可能性微乎其微，更多的是大家的一厢情愿。得人不得“势”是魔兽的现状，就像奥斯卡上詹姆斯.卡梅隆眼看着最佳导演颁给四处不要脸拉票的前妻，嘴角不由得抽搐。阿凡达败给拆弹部队？老詹当时肯定想：这帮评委丫的懂个P。老子才不稀罕你那破奖杯，史无前例的27亿美元全球票房证明，老子才是世界之王！

虽然激战2能拿到这个奖项也是凭一定的实力，但是在全世界上千万的WOW玩家面前，魔兽世界才是世界之王！

中国电信进军游戏行业

“爱游戏”业务上线

电信出巡，路人回避！

中国电信8月28日在江苏宣布，中国电信游戏运营中心在江苏挂牌成立，同时，“爱游戏”产品上线，面向全国天翼手机用户提供游戏业务服务。“爱游戏”是中国电信“天翼”旗下的游戏业务，是基于手机、PC、TV等多种终端，联合业界众多着名游戏厂商，为用户倾力打造的互动娱乐平台。

腾讯的再度逆袭

企鹅版“三国杀”现身

腾讯一直以来都被很多网友扣着“山寨之王”的帽子，不过从某些方面来看的确也名副其实。腾讯本次推出的游戏并不是《三国杀》，而是叫做《QQ英雄杀》，与《三国杀》仅仅局限于三国英雄人物不同，《QQ英雄杀》则是囊括了上下五千年的所有英雄豪杰，刺客荆轲，西楚霸王，女中豪杰花木兰，忠臣岳飞，都穿越到了一起。不过不仅仅是历史人物，腾讯还将一些自己旗下其他网游中的主角也引入了《QQ英雄杀》，一场由玩家决定的英雄大乱斗就这样拉开了序幕。



九城的朱老板曾经说过，他做游戏是不用计划书的，他只需要把价格翻倍，然后找发行商把竞争对手的计划书拿过来操作。而腾讯的策略比朱老板厉害多了，腾讯只需要把竞争对手产品的创意全部拿过来改头换面就成新作品了，而且还不花钱。

八大网游公司的夺命武器，巨经典

腾讯的龙抄手：别人做的好 腾讯抄走就好了
盛大的收购网：因为抄不来 但是盛大有钱可以收
完美的连环套：无论是抄还是收都麻烦 连续出一样的游戏就好
久游的偷情衣：做那么多无谓的 还不如脱衣服搞一夜情
搜狐的妖气扇：老子有妖气扇 看谁爽不爽我都扇 收费
网易的回合枪：做那么多MMO有P用 丁少一款回合制定天下
暴雪的魔兽爪：魔兽更牛 两部委为它打架 爪子伸的老长
金山的迷魂汤：先灌用户忽悠钱，用户不喝就自己喝，骗谁不是骗啊

▲ 我只发图，不说话

也许，腾讯应该山寨一个WOW出来，从原始的魔兽世界开始，把燃烧的远征和巫妖王之怒也统统山寨，这样的话WOW玩家们就不用苦苦等待审批，也不用跨越海峡远征台服。加油吧，企鹅，我们要山寨的大灾变！

外媒曝任天堂

3DS高清近景大图

近日，国外媒体爆出了最新一批任天堂新掌机3DS的清晰近景图片，从图片中我们可以看出，新掌机3DS确实“很厚很结实”。不过，任天堂早前说过，目前公布的3DS外形设计仅供参考，不排除正式发售时会发生变化。不管怎么样，下面我们先来慢慢分析下这组清晰图片，让我们睁大眼睛，“近距离”观察下这部任天堂最新的掌机外形。



▲ 侧面照，四周的圆角很圆润



▲ 3DS

朱骏再施杀手锏

发员工股票拢人心

据可靠消息称，8月27日九城对员工发放了员工股，此次规模涉及员工人数达到60%以上，其中包括九城的专员、中高层等纷纷都获得了不同比例的股票。此次大规模发放员工股票是九城历史以来第一次针对员工发放股票，更是最大一次发放。

九城的股票现在还是值点钱的，擅长出风头的朱老板此举对于稳定公司军心起了不错的作用，这也从另一方面说明了公司所处的一种窘境。

大华建设收购联游网络60%股份 唐骏任董事长

大华建设宣布，该公司已经完成了以2500万股普通股的价格收购上海联游网络有限公司60%所有权的交易。

大华建设新任董事长唐骏称：“我对自己被任命为大华建设董事长深感荣幸，并对有机会重返游戏行业和迅速发展壮大大华建设的新业务感到非常激动。我的职责和目标是，与我的团队及董事会成员密切合作，来建设一个强有力的管理团队、加强我们的执行能力以及进一步增强我们与投资者之间的沟通，来使我们公司得到成长和拓展。

TIPS 大华建设是从事建筑钢结构、外围护结构及其相关工程设计、制作和安装，建筑生态系统的设计及建造，建筑智能节能系统的开发与利用的专业集团。



以前很多人不做实业专炒房地产，因为这行人傻，钱多；现在大家都一窝蜂的搞网游，因为此圈人多，钱傻。最近频发的公司内讧让人们对于这其中的资金纠纷可一见端倪，但是对于大部分企业来说，钱还是很好赚的。至于唐学历这人——以他今时今日的声名和“影响力”完全可以无所事事，坐在那里就可以达到宣传效果——是头猪也能赚钱。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



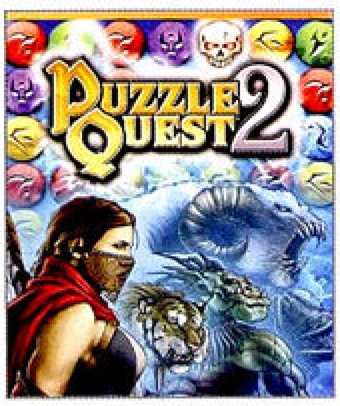
大家一起PUZZLE吧！十大最新益智游戏

首先阿汤叔有事告知，为了让玩家能接触更多当月最新的单机游戏，从本月开始，“电攻榜”栏目正式改版为两个不同的新栏目“藏经阁”和“百兆俱乐部”，以分别对应杂志的上、下半月刊。这一期就进入我们的“藏经阁”栏目。一听这个名字，相信很多老一辈游戏玩家都会感动得“内牛”满面，这不就是！嘘……有些话不该说，心里知道就行啦！天太热，同学们一定躲在家里懒得动弹，但人不动，脑子可不能不动哦！接下来，大叔就邀请大家和我一起去动动脑！

益智之谜：战神的挑战2

游戏类型：益智方块

英文名称	Puzzle Quest 2
开发公司	Infinite Interactive
官方网站	www.puzzle-quest.com
上市时间	2010年8月13日



该作为传统的方块游戏引入了RPG成分。游戏中的武器系统得到了很大的提升。玩家有了足够的动作点之后，就可以用他们的武器对敌人展开攻击。这也大大加快了游戏的速度。在一代游戏中，武器决定了伤害值。但是玩家还是需要消除宝石来给敌人造成直接伤害。这样的设定在某些情况下降低了游戏的节奏，因为玩家需要等宝石移动到合适的位置才可以展开攻击，而在本代游戏中，玩家可以通过更多属性来提升角色的攻防以及其他效果。







麦克斯与魔法标记

游戏类型：益智教学

英文名称	Max & the Magic Marker
开发公司	Press Play
官方网站	maxandthemagicmarker.com
上市时间	2010年8月5日

这是一款2D平台上的物理学解谜游戏，设计灵感来自于2007年的同名人气Flash游戏。其中玩家控制男孩麦克斯与他的神奇记号笔。麦克斯能带给你卷轴游戏的乐趣，而马克笔促成了游戏最大特色：玩家能在游戏世界的任何一处绘画，并且画的每样东西都能成为物理实体。玩家可以利用此特色来克服挑战通关，此外记号笔也是非常有趣的工具。每关都有一些隐藏要素比较难拿。这个游戏不由得让人想起小时候的《神笔马良》！

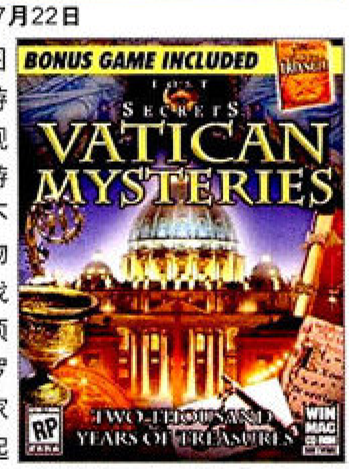




遗失的秘密：梵蒂冈之谜

游戏类型：益智图片

英文名称	Lost Secrets: Vatican Mysteries
开发公司	SOLILAB
官方网站	www.solilab.com
上市时间	2010年7月22日



这是一款图片隐藏类解谜游戏，它采用了中规中矩的神秘视线游戏玩法，其中也不乏寻找多个同类物品的环节。在游戏中，你将接受一项艰巨的任务。与罗马教会的艺术史家Bagatti神父一起旅行至世界各地，在被德国人捉住之前，你需要帮助他找回朗基努斯之枪的碎片，这把沾有耶稣鲜血的“圣枪”。 游戏评测画面游戏画面具有不错的展示，写实风格的多变

场景结合细腻的质地面会，不仅刻画出精美的图像效果，并具有大气而细腻的照片展示，宏伟的异域景观，以及神秘的机关。





深弗里茨 12

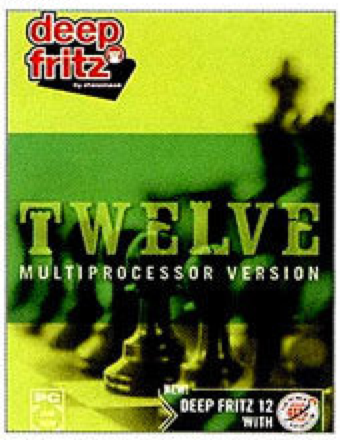
游戏类型：益智象棋

英文名称 Deep Fritz Twelve

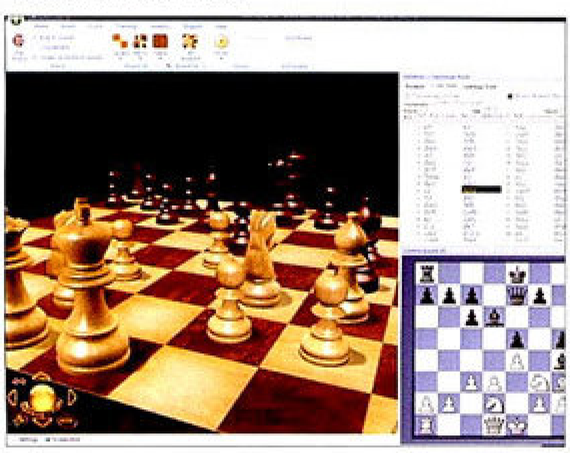
开发公司 Stefan Meyer-Kahlen

官方网站 www.chessbase.com

上市时间 2009年10月6日



这是《弗里茨国际象棋》的第十二代游戏，之前每年都会出品一款。无论是2002年在巴林与国际象棋世界冠军克拉姆尼克的比赛，还是2003年在纽约与卡斯帕罗夫的较量，亦或是2006年在德国波恩国家美术馆举行的棋王克拉姆尼克的回敬赛，这些人类最强的选手与世界上最优秀的国际象棋对弈程序之间的智力较量，引发了媒体前所未有的关注，也激发了来自各阶层人们的想像力，“人机大战”已成为这个时代的重大主题。



跳舞这是你的舞台

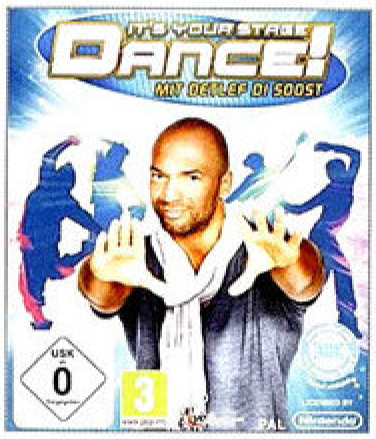
游戏类型：益智舞蹈

英文名称 Dance! It's your Stage

开发公司 DTP Entertainment

官方网站 www.dtp-entertainment.com

上市时间 2010年8月10日



这不是一款纯粹的音乐舞蹈类游戏，它主要是训练你对声音和动作之间的配合能力，对青少年开发智力和反应力很有好处。游戏中玩家可以在世界上最好的场地上跳舞。玩家们开始时是在较小的平台上演出，通过玩家们的努力后，最后可以使用在游戏内的8个最好的舞台。游戏内，玩家们可以体会20种各异的舞蹈动作。通过联网配对模式，各地的玩家们还能邀请好友来在跳舞毯上一分高下。究竟谁会有成为跳舞明星的天赋呢？

三维平衡球

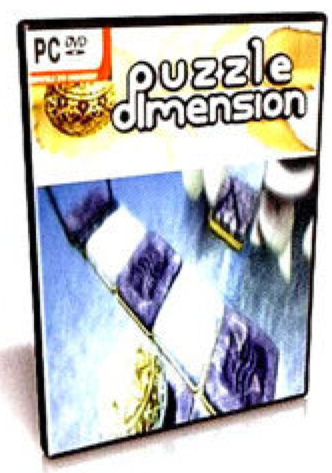
游戏类型：益智空间

英文名称 Puzzle Dimension

开发公司 Doctor Entertainment

官方网站 www.puzzledimension.com

上市时间 2010年6月22日



游戏由一群有过各种辉煌的经历的老人组成的新工作室制作完成，致力于通过导航路径的方式来训练你在复杂三维空间内的平衡能力。“拿到所有向日葵”的目标看上去很容易，但是当你真正进入游戏后，会发现与你以前玩到类似FLASH游戏不一样，游戏中的上和下都是与地心引力相对的，那取决于你如何滚动那颗球。利用航行迷宫解决这一百个谜题，就像缠绕的3D结构一样。完成所有主题的解锁，去游戏中与你的朋友一起分享你的成绩吧。





午夜迷踪之爱伦坡谋杀案

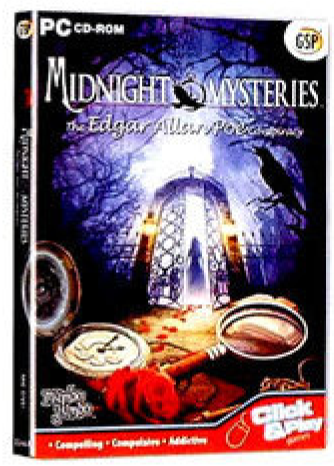
游戏类型：益智解谜

英文名称 Midnight Mysteries: The Edgar Allan Poe Conspiracy

开发公司 MumboJumbo, LLC.

官方网站 www.avanquest.com

上市时间 2010年3月18日



这是最传统的益智类游戏，很多情况下，他也会被设计成冒险类游戏。但相比之下冒险类又有更多的游戏要素被融入。熟悉解谜游戏的玩家上手这款游戏是十分简单的，游戏还是采取了以



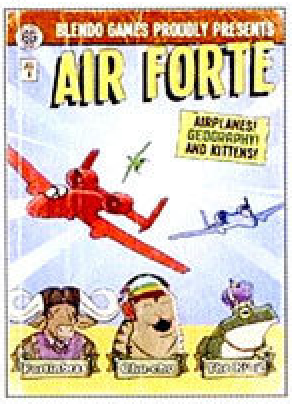
单词为提示的找物品解谜的模式，通过鼠标就可以轻松操控了，相关的游戏元素也很丰富。 运用你著名的神秘写作技能去解决一件古老的谋杀案，并抓捕凶手。在这款黑暗风格的寻找隐藏物体游戏中。收集线索，为你的下一部小说寻找灵感，询问证人，破获世纪谜案。



空中堡垒

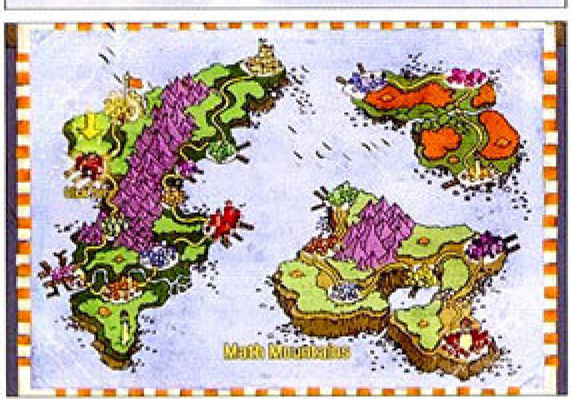
游戏类型：益智空战

英文名称 Air Forte
开发公司 Blendo Games
官方网站 www.blendogames.com/airforte
上市时间 2010年7月26日



这又是一款基于人气FLASH游戏为灵感的改编单机游戏。不了解的玩家光看图片，肯定会以为这是个空战的游戏。其实不然，游戏是在2D平面上开展的，规则和玩法让我想到了《吃豆人》和《飞行棋》的混合……游戏中你可以用鼠标控制小飞机，在空中吃目标。每一关都有不同的吃目标的规则，难度会一关关的增大。





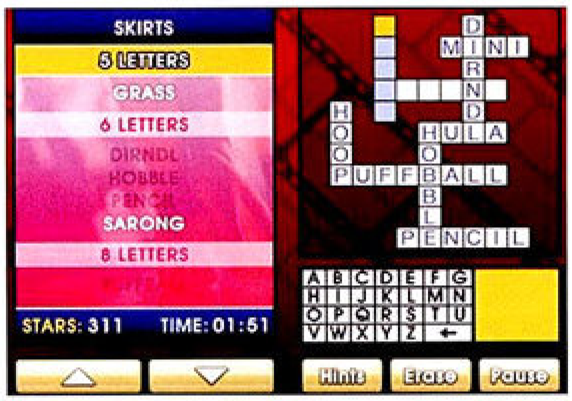
OK!益智明星

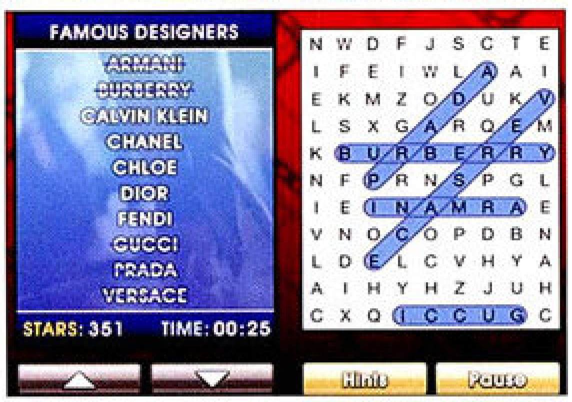
游戏类型：益智文字

英文名称 OK! Puzzle Stars
开发公司 Team 3 Games
官方网站 www.focusmm.co.uk
上市时间 2010年3月16日



游戏内容取材自著名的《OK!》杂志，包含各种以《OK!》杂志为主题的益智类小游戏，如填字，数独，纵横字谜，拼图，找不同等等，另外在获得一定的游戏分数之后还可以解锁更多奖励的游戏内容。不知道大家还记不记得以往大叔我在杂志回函上制作的“简单”游戏栏目吗？其中有很多都出自这个游戏里的内容哦！

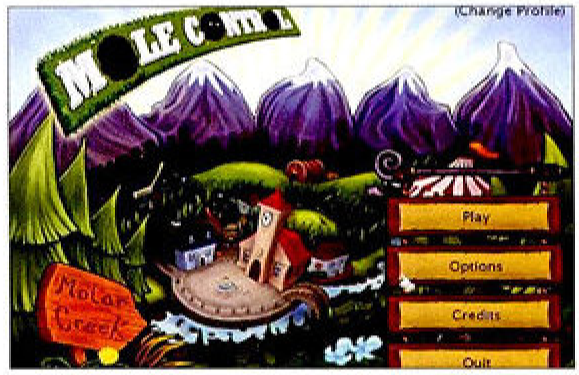




鼹鼠摩尔

游戏类型：益智扫雷

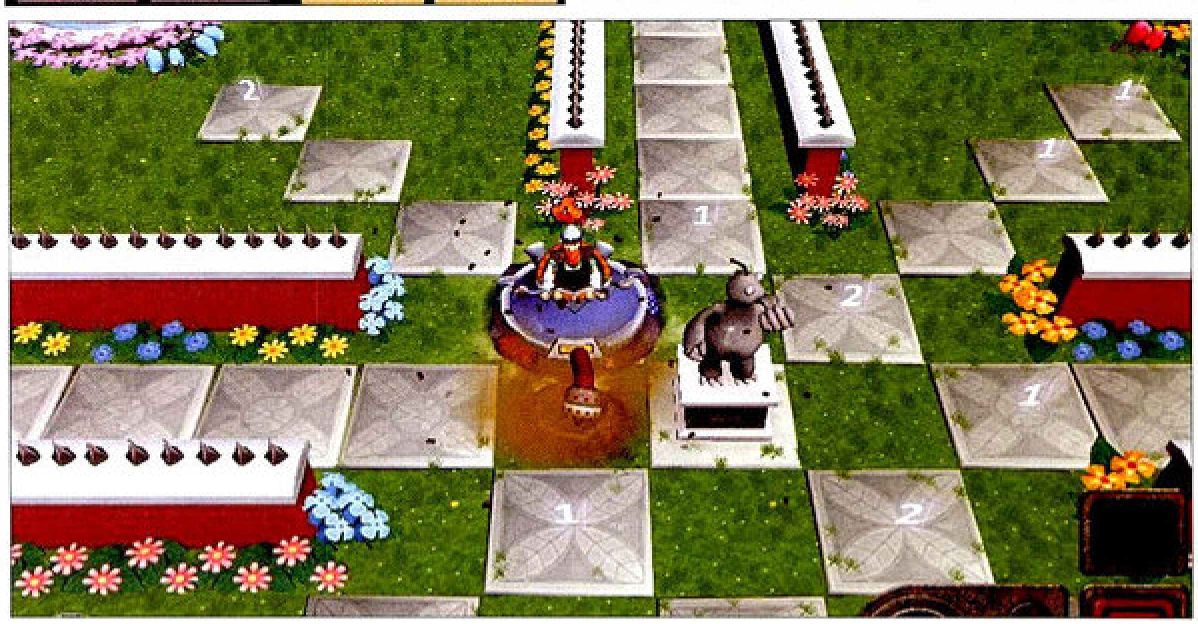
英文名称 Mole Control
开发公司 Blitz Game Studios
官方网站 www.noyes.cn
上市时间 2010年6月15日



这是一款使人上瘾的益智游戏，以经典的扫雷为基础，添加了富有想像力的新玩法。数百年以来，摩尔溪人一直和该地区的鼹鼠生活在一起。但在村庄每年度的鼹鼠控制比赛前的一天夜晚，一个神秘的坏人释放了所有鼹鼠，将它们分散在小镇的每个角落。现在你需要和本地的发明家Kraft博士一起，去挖出这些小家伙。PS：此游戏跟Windows下自带的扫雷很相似。







2010 ChinaJoy记行

在全球对世博的关注中，ChinaJoy展会再次圆满落幕，不同的是本次展会不再是全国玩家年度聚会的结束，也是全球游戏产业人士在思维碰撞之后的深度思考的开始。

热情拥抱上海 展示产业魅力

ChinaJoy折射中国游戏产业多元化发展



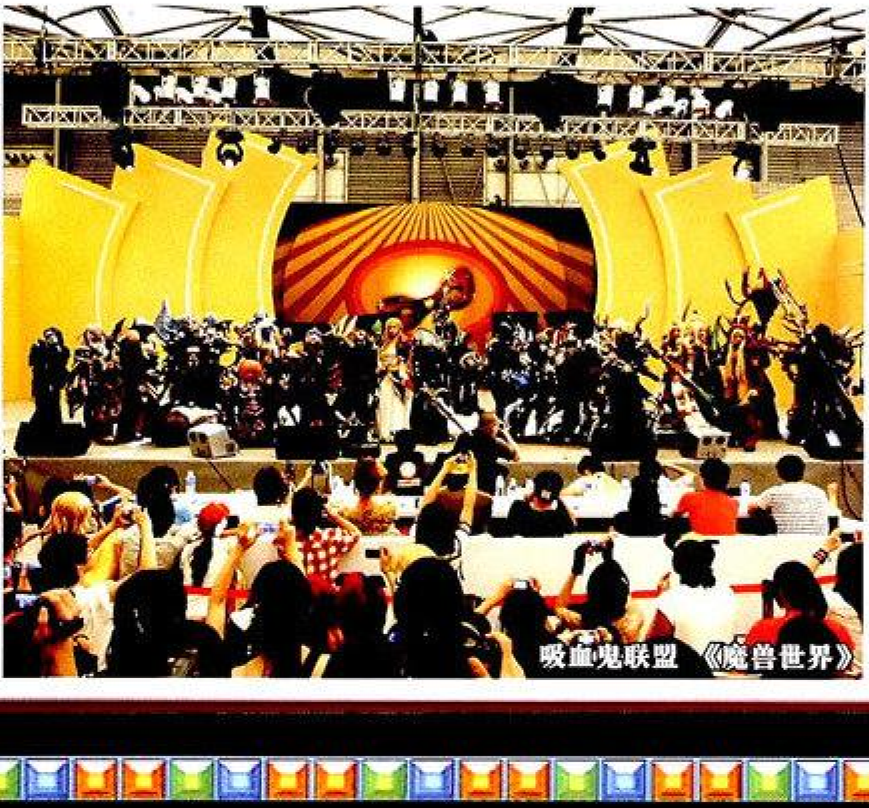
第八届ChinaJoy展会增加的不仅仅是展览面积，增加的更是其对于数码互动娱乐产业的包容和折射。

长期以来，中国游戏产业在单机走向没落、移动娱乐发展缓慢的情况下，网络游戏成为整个产业的主角，不仅创造了超过330亿元的总产值，也创造了诸多具有传奇色彩的企业和企业家。同时，也被诸多海外人士认为是另类市场，徒增了诸多的质疑和猜忌。不过，第八届ChinaJoy向全世界证明了，网络游戏所提供的超强的“体验经济”模式才是数字娱乐产业的“王道”。中国网络游戏产业的高速发展，令日韩等网游主要国家的媒体感叹“中国正在成为网络游戏产品的中心”。而在ChinaJoy现场出现的诸多寻找商业合作机会的海外人士，也在不断的诠释着这一论调。

中国真的只有网络游戏吗？答案是否定的。君不见中国电信再度参展，面积几乎是原先的3倍，更可见中国移动游戏基地所带了的丰富的移动娱乐产品聚集了大量手机游戏爱好者。网页游戏、Social Game企业也进入ChinaJoy展会推广他们的产品；支付企业、安全企业等数字娱乐相关企业的参与，更是证实了产业人士所评论的：ChinaJoy就是中国游戏产业发展缩影的说法。只要你同数字娱乐产业有关，就无可避免的被ChinaJoy所吸引。

为14万玩家准备的饕餮盛会

对于普通玩家来说，ChinaJoy就是难得的一次朋友聚会，来自天南地北的网友汇聚在ChinaJoy上，将网络中的友情在显示中延续：一同试玩游戏、一同观看表演、一同参与活动。ChinaJoy也为这些朋友提供了丰富的活动：Cosplay、电子竞技、Miss ChinaJoy以及丰富多样的厂商活动。



吸血鬼联盟《魔兽世界》

挥洒激情的cosplay

灵魂在呐喊，青春在喧嚣，场馆被一颗颗年轻的、为Cosplay而狂热的心，激情引爆！专注的眼神，坚毅的神情，痛苦过的，欢乐过的，大笑过的，哭泣过的，所有的人都在那一刹那屏住呼吸，期待着，新一轮王者的到来。

2010 ChinaJoy Cosplay嘉年华总决赛应广大Cosplay爱好者的要求，将表演社团增加到近30个。

ChinaJoy Cosplay荣誉社团：吉林动漫集团单色彩虹动漫社 《地下城与勇士》

最佳表演： 地狱之歌 《战国无双3-天下布武》

优秀团队金奖及最佳剧情奖：六道呈双家族团《剑侠情缘叁之鸿门夜宴》

最佳服装道具：世纪诺亚？《超级机器人大战》

最佳视觉效果奖：吸血鬼联盟 《魔兽世界》

中国原创风格：集英动漫社《天龙八部2之所向披靡》

优秀团队银奖：Orange Hill 《最终幻想》

优秀团队铜奖：99度动漫社 《监狱兔》

评委会特别奖：集英海贼团 刘子阳 《海贼王之火线上的拯救》MR.2人妖冯克雷

有多少属于Coser的热血和青春，挥洒在这个舞台上，拥有同样梦想的人们在这里相遇，在这短短四天的时间里，见证了全国最高水准的Cosplay对决。怀抱着对ACG的热情，一直执着无悔的追求，共同创造了属于Cosplay的神话！

明星云集的电子竞技

在W4号馆，不同风格的电子竞技同时进行着，来自全球的电竞明星施展着自己最拿手的战术，电竞爱好者目不转睛的看着直播屏幕，不时爆发出阵阵喝彩声。

张江杯ChinaJoy 竞技游戏大赛，在四天的比赛中，四位选手为广大的玩家上演了一出视觉上的饕餮大餐。比赛中，YumiKo和Ted在几乎每场比赛都上演过塔防战。最终Ted似乎对亡灵打人族很有心得，频频将YumiKo的人族打的措手不及。最终Ted凭借四天的出色发挥，以4:2的总比分战胜了YumiKo。在星际方面，F91跟LBH俩个好朋友在赛前进行了一段非常有趣的互相调侃。不过一到比赛中，两个人完全进入到了战斗得状态，战术意识与操作能力，雷车+坦克，龙骑配叉叉兵，样样俱全，令广大的观众不由地拍手叫好，F91也不负众望，同样以4:2的总比分战胜了LBH。

为期4天的张江杯ChinaJoy竞技游戏大赛在弹指之间就结束了，本次比赛吸引了数万人次的观众前来观看。顶尖选手的参与，优秀的赛事运做，玩家的广泛青睐造就了此次张江杯ChinaJoy竞技游戏大赛这一辉煌。有玩家说道：每年的张江杯都在变，变的越来越新颖了。是的，颠覆传统、推陈出新对于现在的电子竞技来说已经是刻不容缓。我们可以把本届的张江杯看做是一个新的起点，因为它还不完美，不完美就意味着它还有提升的空间。让我们静静的等待，等待它下一秒的精彩……



一次ChinaJoy，一次欢乐，一次记忆……



IEM5 英特尔极限大师杯赛

IEM第五赛季ChinaJoy上海全球挑战赛将于7月29日-8月1日在上海浦东新国际展览中心进行，本次比赛邀请了反恐精英，魔兽争霸和Dota的众多高手参赛。其中反恐精英项目邀请了Na'Vi、fnatic、Mouz等国外知名战队以及国内顶级战队TyLoo等参加。

WAR3 比赛： Lyn历经5盘苦战，力克同胞Remind获得冠军

CS比赛：fnatic以2:0战胜Tyloo.raw，夺得IEM5 cs项目冠军

Dota比赛：EHOME击败ToT获得冠军，报了小组赛负于对手的一箭之仇。

CGBC：大腕言论成为媒体追捧的焦点

在中国游戏商务论坛(CGBC)上，媒体从来就不担心缺少新闻，本次大会的高峰论坛也是一样，各位大腕的各种言论成为各个媒体解读的对象。



CGDC：展望未来的游戏技术发展方向



记得在数年前曾经有一个报道：一个老外问中国朋友：中国是否有游戏技术交流的大会，当时他中国朋友回复的是：ChinaJoy。而在随后媒体的评论中点出：技术交流并不是ChinaJoy的最大特色，并为中国没有这样一个技术交流大会而感到惋惜。时隔多年，与ChinaJoy并行同生的“中国游戏开发者大会”已经举办到第三届，并受到全球游戏技术人士的关注。本届CGDC大会设立在线游戏、单机/平台游戏、手机游戏，并特别设立了未来游戏技术峰会，共计83名技术专家进行了83场演讲，约有4000余名专业技术人员莅临会场。

CGOC：最具价值的产业活动

CGOC为期两天，共分为高峰论坛、国家专场、接发包配对见面会以及璀璨之夜晚宴等四个环节。席间，ChinaJoy组委会秘书长韩志海先生发表了开幕致辞，他指出CGOC对于ChinaJoy原有的展览和论坛形成了良好的完善和补充，希望大会能通过展示各企业领先的技术与产品特性，促成潜在的商业合作，搭建产业链上人才交流的管道，成为向游戏外包产业链各个环节上的企业提供相互交流契机的重要平台。上海市多媒体行业协会秘书长明豪侠先生也在会上代表承办方感谢全体企业对于本届大会的鼎力支持，并表达了希望每年一届的CGOC可切实发挥接发包洽谈会的实际效用，持续有效推进中国游戏外包产业的健康发展。



一年一度的欢聚已经结束，伴随着ChinaJoy发展的两种中心：“娱乐中心”——上海新国际博览中心、“商务中心”——上海国际会议中心已经逐渐在全球数码互动娱乐产业人士心中形成，期望明年的相聚！



是暗黑？是古墓丽影？它是《劳拉与光之守护者》

射击动作扮演	劳拉与光之守护者 Lara Croft And The Guardian Of Light		期待度 A
	暗黑类	游戏公司 Crystal Dynamics	发售日期 2010年9月底

由于突然跳票至九月底，原本在这一期准备推出的劳拉攻略只能暂缓，虽然Xbox360版本已经面世，但官方确定这只是“阉割版”，完整版将全平台同步上市，因此各位有条件的话可以先用360过过瘾。笔者通过试玩可以负责任的告诉大家这是一款品质不错的佳作，绝不会给劳拉家族丢脸。看过我们前几期介绍的朋友已经知道这次劳拉的与众不同。不错这次和以往系列作最大的不同点在于画面的呈现由3D立体视角改为斜45度角俯视视角，充满了伤透脑筋的机关和更刺激的战斗场景，有点暗黑的感觉。



躲避火球的攻击

依然是机关重重

游戏中的机关种类相当多，除了压力板、针刺等脑力与反应力的双重考验之外，游戏的战斗节奏也相当明快，而且出乎意料之外地刺激。玩家除了能用劳拉的招牌双枪进行战斗，还有前面提到的长矛与步枪、霰弹枪等武器，无伤连杀敌人时还可使出强化攻击，强化攻击的样式能透过不同的装备品加以变更。玩家如果无损伤地持续杀敌，打倒敌人后的分数也会倍增，只要达到每关指定的分数，就能获得额外的奖赏。

劳拉还是那个劳拉

在游戏中，劳拉依然身手矫健，在废弃神殿、毒沼、火山等等各具特色的地图中冒险，面对从四面八方涌来的怪物，赶快拿出手上的枪炮弹药来招呼它们！


都过去那么多年了，行动依然矫健

不同的怪不同的武器

劳拉一开始就只有最基本的手枪可以使用，游戏共有十四个关卡，每关都有许多迷你挑战，像是收集所有的红骷髅、摧毁特定数目的物件、在时限内过关或完成谜题等等，每完成一项便能获得装备品、武器或增加血量/弹药上限等奖励。即使玩家已经完成关卡或游戏，仍有持续挑战的空间。劳拉的武器各自拥有不同的威力、射速与弹药值消耗，像是机关枪就是属于威力中等但射速极快的武器，而火箭炮或是电磁炮等重型武器的发射间隔就非常久，虽然射速极慢但是威力十分惊人。当然越强的武器就需要消耗越多的弹药值，玩家要记得对应敌人和情况来变换适合的武器。



现在用的武器
随着剧情的发展，枪械会越来越多

圣物计量表

工艺品和圣物装备后就会产生效果，两者的差别在于圣物的效果必须在打倒敌人和捡取宝石时会累积的“圣物计量表”满档时才会生效，这时候劳拉的武器攻击力、射速、或是生命值上限等能力就会大幅的提升，不过要特别注意的是，圣物计量表满档的劳拉只要受到任何一点伤害，圣物计量表就会立刻归零被打回原形。



双人模式过关

官方出了两段视频，分别用分画面来描述单人和多人在过关时的区别，手持长矛盾牌的古代阿兹特克战士和劳拉的合作给了解谜方式另一种诠释，原本单人模式中劳拉也可以使用的长矛变成由托瑞克持有，而且长矛形成的立足点只有体型较小的劳拉可以使用，而托瑞克可以行走在劳拉牵引好的钩索上，甚至可以让托瑞克扮演扣环的角色，直接把钩索射向他来让劳拉移动，动作的丰富性可以说是比单人模式多上许多。



我的矛是你的阶梯




战锤40K的世界，是一个充斥着人类与异星人之间无尽战争的宇宙。而星际战士（Space Marines），又被称为阿斯塔特修士（Astartes），是战锤40K的宇宙里人类有史以来所创造的最伟大战士。他们不完全是人类，而是超人，通过身体与基因改造、心理培训和严酷训练的严酷管训，在一切方面都超越凡人。相对数以万亿记的人类，星际战士数量稀少，被组织为称为战团的小规模部队。

星际战士战团是人类有史以来最强大的战斗力，每个战团拥有独立的太空舰队，可以将部队运往战区并根据作战需要提供直接支援，宏大的舰队可以在弹指间将星球化作毫无生命的荒芜之地。每个战团都对其征兵、训练、军备、组织管理和战略全权负责。他们绝不动摇的忠诚只属于人类的帝皇（Emperor），除此绝无二心。

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE

人皇之拳，帝国之盾
战锤40K：星际战士

动作射击	Warhammer 40,000: Space Marine **战锤40K：星际战士**		期待度 A
	战锤无双	游戏公司 THQ	发售日期 未定

绿皮兽人是游戏中最常见的敌人，兽人们是一支野蛮又好战的种族，他们只为了战而生。一只兽人大军是一大堆穿了原始护甲和举着做工粗糙但异常有效的绿皮肤蛮子聚在一起而组成的。兽人们都是很糟糕的射手，尽管他们大部分都配备了某种形式的枪支，它们除了制造噪音外，想要拿来杀死敌人是几乎没有希望的，格斗才是兽人的强项。





使用链锯剑与绿皮兽人近身肉搏方能体现星际战士的强力！链锯剑类似于现实中链锯，是星际战士标准的近战武器，可谓是无坚不摧。





爆矢手枪会是链锯剑的好搭档，经管被称为手枪，但是实际上爆矢手枪只不过是缩小大小能够单手握持的爆矢枪，威力并没有减弱。左枪右剑一直是DOW系列游戏中星际战士小队队长及士官的标准配置。



游戏似乎还有空战剧情，预告片片段里绿皮们火箭小子正不断的围攻着人类帝国的瓦尔基里多用途战机，而玩家操作的星际战士使用重型爆矢枪击落火箭小子为友军护航。

《战锤40K：星际战士》是THQ旗下的RTS小组Relic的第一款科幻题材的第三人称动作射击类游戏（Relic的第一款动作游戏是Xbox360上的一款二战类TPS），游戏使用的是基于同题材的RTS游戏DOW2引擎所开发，尽管DOW2在推出前就曾被玩家评论为画面华丽程度不输任何FPS游戏，但是将RTS游戏引擎修改后作为一款以华丽画面与大量动作场面为主打的TPS，这还是Relic的首次尝试。

玩家将操作着极限战团（Ultramarines）的一名星际战士，奔波于宇宙间，为了人类帝国的和平与福祉而战。从现在公布的资料来看，玩家将面对的是汹涌而来的绿皮兽人大军。而网络上则有消息称，除了绿皮兽人外，人类的叛徒、信奉四大邪神的混沌星际战士与宇宙间最恐怖的梦魇——泰伦虫族都将在游戏中亮相。

实际上游戏最早发布的时候并没有PC版，经过长达6个月的PC玩家请愿活动，一直到德国2010科隆游戏展上THQ才宣布了游戏PC版的存在。

为此，Relic总裁Jonathan Dowdeswell表示："忠诚的PC玩家对Relic来说是非常重要的，所以我们很高兴地宣布这款游戏的PC版。"

Star Wars The Force Unleashed II
星球大战：原力释放2

动作冒险	Star Wars: The Force Unleashed II 星球大战：原力释放2		期待度 A
	星战科幻	游戏公司 LucasArts	发售日期 2010年10月26日



《星球大战：原力释放（Star Wars: The Force Unleashed II）》是款原创故事剧情的《星球大战》改编游戏，以黑勋爵达斯·维德座下的秘密学徒弑星者（Starkiller）为主角，在银河帝国展开一场翻天覆地的试炼之旅。

本作发生在前作数月之后，《原力释放》的1代发生在星球大战系列电影的第四部曲《新希望》大约一年半前，而本作则发生在《新希望》大约一年前。游戏从卡米诺星（Kamino）开始。在游戏的开场，维达来到卡米诺上的一处秘密克隆研究所，而弑星者就囚禁在这里。弑星者已经在这里呆了有一段时间，而且还在接受达斯·维达的训练。

在游戏预告片中，黑勋爵达斯·维达和绝地大师尤达两人通过言传身教不停地对弑星者施加影响，上一代里西斯与绝地之间的矛盾将在本作中更加突出，究竟是选择银河帝国的统治力量西斯武士与还是银河正义的化身绝地武士，将在本作中继续作为主角弑星者的个人试炼中最主要的一环。

游戏新系统与新特性

游戏与一代最明显的不同点就是弑星者改用双剑了，因此连击系统也必须全面升级。环境要素也得到了提升，可摧毁的东西更多，攻击敌人也会有更多的互动，比如攻击冲锋队可以看到他们身上的护甲被击飞。

在游戏难度方面，游戏制作人承认前作《原力释放》的部分关卡很难通过，经常会让人在玩游戏的时候产生一种砸机器的冲动，特别是一些bug的存在，例如使用原力来拉动歼星舰的关卡。游戏制作人表示，在制作《原力释放》的时候太过雄心勃勃，认为星战系列的玩家都是“高玩”，以至于许多玩家都不能接受游戏的难度，此外游戏也因为制作的粗心等原因造成了许多疏漏。在《原力释放2》里，他们应当更仔细的打磨各种游戏细节，在游戏难度方面也不会做得太过。

《原力释放2》会有更多过场、更多谜题、更大的场景，包括以休憩和探索为主的游戏环境。前作敌人种类超过一百种，本作中为了精益求精，敌人种类相对会减少少一些，但不同敌人类型的区别会更大，敌人的AI会更具策略挑战性。击败不同敌人所需要的连击技艺会有很大不同。

游戏中还会出现了意志欺诈（Mind Trick）这种新的原力技能，对敌使用后，敌人会转向攻击自己的同伴，他们的射击频率会提升，如果收到该原力技能影响的敌方部队周围没有其他敌人的话，他们就会开始互相攻击。

除了新技能，弑星者还可以从被击倒的敌人身上吸收能量，而可以利于战斗——这种新能力称为原力狂暴（Force Fury）。释放原力狂暴时，你所有的原力技能都会得到加强，原力推可以轻松把敌人击飞，原力闪电可以一次攻击多人，光剑连击将变成范围连击，而意志欺诈的效果将对区域影响更加强烈。





弑星者大战贸易联盟机械人大将格里弗斯将军





与自由反抗军的互动将贯穿整个游戏



原力震荡，这是本做的新系统



原力闪电不再是西斯的独门武技

New 新作快报

开启原初魔法的故事
魔法使之夜

文字AVG	Witch On The Holy Night **魔法使いの夜**	推荐人群： 文字AVG爱好者	期待度 **A**
	魔法世界	游戏公司 TYPE-MOON	发售日期 2010年9月(跳票)

——坡道上的公馆里、住着两个魔女——

1980年代后半。充满活力的华美时代的垂幕时分。
下山进城的少年，与生活在现代的两个魔女擦肩而过。

少年很自然地生活至今、
伊人凛然挺起胸膛、
少女沉睡一般隐居着。

三者三样的星之轨迹。
本应绝无可能产生交集。
天差地别的这三个人的共同生活的开始，还要是、再过一小段时间后的故事——

魔法的夜晚 本作品是由TYPE-MOON当家剧作家，奈须在13年前执笔但未发表的小说《魔法使之夜》改编的同名游戏，TYPE-MOON世界观成立后的第一部作品。游戏类似电子小说，将会通过大量文字加上图片以及音乐，通过文字冒险的形式将有关于“魔法”的故事呈现于大家的面前。故事描述的是1980年代后期，都市的少年少女们的杂居生活，但是在坡道上的洋馆居住的魔女，以及苍崎姐妹的恩怨将会见TYPE-MOON的各位FANS带入最难忘的魔法盛宴中。



⬆ 游戏的主要表现手段是大量的文字剧本



⬆ 作为系列原点的故事会吸引众多奈须FANS

《魔法使之夜》与TYPE-MOON过去作品的关联

与到目前为止的《月姬》、《Fate》一样，拥有TYPE-MOON一脉相承的世界观，同时作为系列最初的作品，本作中登场人物的未来境况在其他的作品中也出现了很多。青子的姐姐橙子在《空之境界》中举足轻重，同时也和《Fate》的樱结局有着不小的关系。而在与《月姬》相关的众多作品中，青子一直作为幕后人物陆续登场着。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



久远寺有珠

少女は眠るように隠れ住んで——

隐居于现代社会的冷静沉着的魔女

隐居于现代的魔女。自出生始一直生活在魔术世界中的纯粹的魔女，出于某个原因离开故乡英吉利，定居于日本的地方都市。现在就读著名的大小姐学园礼园女学院。因为沉默寡言，不愿和他人发生关系，即使独自一人也能自由自在地生活。将信念一个劲深藏胸中的浪漫主义。看似特别，但也并非如此的少女。

苍崎青子

生活在现代的数量稀少的见习魔法使

彼女は凛々しく胸を張って——

生活在现代的魔法使，不过是见习的。直到初中为止还过着与魔术世界毫无瓜葛的日常生活，但入学高中以来作为魔术师继承了祖父遗产的本应很普通的女子高中生。幸亏性格刚强好胜，作为魔术师的生活还算过得挺顺。将信念贯彻始终的大姐大，看似特别，然而随处可见的女孩子。

寂希 草十郎

来自深山上京而来的平凡少年

少年はごく自然に暮らしてきて——

下山投身现代生活的乡下少年。在某个意义上处于穿越时光的状态。一边感叹着都市的富饶，一边逐渐适应环境的平凡的男子高中生。那份乐观积极的心态倒也不是不能说是一种坚强。虽然话不多但性格温和容易亲近，有着能和大多数人搞好关系的优点。对信念，总之先缄口不语的稳健派。虽然不特别，不过么，也不能说很普通。



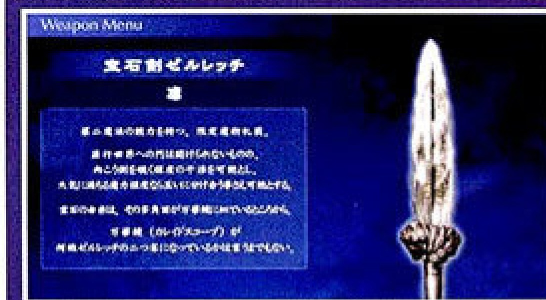


《魔法使之夜》基础知识

由于本作品使用TYPE-MOON的独创世界观，现在就通过各类关键词来让各位理解重要的情报。

魔法

TYPE-MOON的作品中魔法是指通过人类的手段无法实现的奇迹，在《Fate》中出现的“平行世界移动”就是在这个魔术世界中被称为至高点之一的魔法。举例来说，就是在文明世界中即使通过时间和金钱的累计可以完成的事情或者达成的事物是不能称之为魔法的。所以随着科学的进步魔法的数量逐渐减少，现在残存的数量仅仅只有5种不到，而完成其中一种的便是苍崎家的当家，苍崎青子。



TYPE-MOON设定中目前已知的魔法为“平行世界”以及“灵魂物质化”

魔法使

可以使用魔法者的称谓。被称为奇迹的“第一魔法”使用者死去的现在，现存的魔法使的人数为4人。而被人们知道的两位魔法使一位便是青子，另一位是“Fate”登场的第二魔法使用者。

魔术

通过使用者体内或者外界魔力消耗发动的术式，是人为引起的各类被称为神秘以及奇迹之术，但是如果可以用科学的力量进行再现的话便称之为魔术。所以“飞翔”在古代称之为魔法，但是在现代仅仅只是魔术。而魔术中与魔法最为相近的是称之为“固有结界”的存在，消耗大量的魔力以施术者心中的幻想景色来替代现实中的一部分。



固有结界是魔术的至高产品，但仅仅是暂时性的影响，不久后便会被世界本身修正

魔术师

使用魔术者的统称。魔术师会将自己一生的的魔术历练凝聚成刻印，然后再将这个刻印代代相传下去，恐怕有珠也同样有着从祖先那里继承来的魔术刻印。魔术师一般都有着隐藏自己身份的默认规则，大多数十分冷酷，被一般人知晓其存在的话便会杀了那个人。



模拟经营	开心店长 Alawar collection			期待度 B
	经营开店	游戏公司 ALAWAR	发售日期 2010年8月	

轻松开店 开心玩GAME

想要自行创业吗？英特卫最新代理的《开心店长》让全民一起轻松开店！一次收录五款经典游戏，让大家一次体验各行各业的开店乐趣！可以使荒废的农场再度丰收，或是成为全球最大的餐饮集团经营人！

五大开心内容轮流转







▲大黄要美容、阿喵等看诊、小猴得吃饭……请准备好爱心和耐心，创立一间宠物界的香奈儿！每种顾客和宠物都 有不同需求，请适时改装设施和店面才能提供更多服务，或是推销周边商品提升营业额。从开心宠物店开始振兴 当地产业吧！

▼你拥有一家海水浴场，为了追求更多利润，餐点、饮料、纪念品店、泳具出租，各式各样的专柜将设置在海水浴场中。尽管如此还是顶着日晒不停工作才能让游客甘心掏钱。另外要聘请员工、扩充店面、改善服务，才能让每个游客都有宾至如归的感动！

▲汉堡、薯条、可乐是大小朋友的最爱，全球每个角落都有快餐店！可是只要在啃得激打过工都知道，为了让快餐 店不会变成"慢"食店，不管是点餐作业或食材处理，每个工作岗位都是忙到人仰马翻。身为店长的你，能够成 功管理店面让业绩蒸蒸日上吗？

◀准备好扮演台湾农耕团远征海外吗？经营开心农庄，挽救当地农业发展！你必须栽种、培育各种农作和动物，大刀阔斧的改建农庄和贩卖收成，生产、加工各式各样的农产品，途中还要小心各种野生动物践踏你的收成！





▲ 开心旅店要让顾客开心，顾客开心你的荷包就会跟着开心，才能赚到梦寐以求的大笔金钱！不管是炒地皮，扩建各种豪华或平价旅店，建设各种休闲设施与增加周边景点，都是为了招揽游客好建立你的企业王国。把晶滑酒店 、溜浮皇宫通通比下去吧！



小子们，这次是我们来演好戏呀！

战锤40K：战争黎明2 天罚

即时战略	Warhammer 40,000: Dawn of War II: Retribution 战锤40K：战争黎明2 天罚		期待度 A
	科幻战略	游戏公司 THQ	发售日期 2011年第一季度

2010年8月8日，DOW2制作组官网论坛再度接到一封只有一张图和一段文字的邮件。如果大家还记得DOW2前一个资料《混沌崛起》公布之前的剧透的话，那次是一个名叫killforthelivin的人给论坛管理员们发的一张图片，过了一阵子之后这张图片逐渐清晰，最后加上了CHAOS RISING的字样，宣告了新资料片的发布。而现在，则是一个叫Kaptin Bluddflagg的人也给论坛管理员们发送了一张图片，还附带一句绿皮语——Kaptin Bluddflagg："Light Da Fuse!"

而在德国2010科隆游戏展上，Relic终于公布了真相，那就是DOW2的第2个资料片--《战锤40K：战争黎明2 天罚》。据称，天罚将是DOW2系列的最后一个资料片，一旦游戏发布后，Relic将全面开始对DOW系列的第三作《战锤40K：战争黎明3》的游戏制作，而DOW3将会是一款融合了DOW1与DOW2所有优点的全新作品。

根据玩家分析，Kaptin Bluddflagg应该是指的绿皮兽人的著名宇宙海盗头子“血旗船长”，加上light da fuse就是“点燃爆破引信”，简而言之就是“血旗船长已经点燃引信”，预示着一个以绿皮宇宙海盗为主角的单人战役，这符合DOW2的战役模式设计，玩家扮演一个绿皮海盗穿越星际，到达不同星球的战场，至于游戏任务是更多“刷关刷道具”，还是类似与《混沌崛起》更注重剧情和分支，就不知道了。而且作为绿皮海盗，自然是牙多，装备多，手下各色小子也多，可以有很多内容被充实进战役。


绿皮海盗，warboss血旗船长在游戏里的真容


特肿部队 吓死仁


重装小子 砖拳哥

模拟航船极限版

Ship Simulator EXTREMES

比真实更真实的大航海

体育模拟	模拟航船极限版 Ship Simulator Extremes	期待度 B
航海驾驶	游戏公司 Paradox Interactive	发售日期 2010年9月

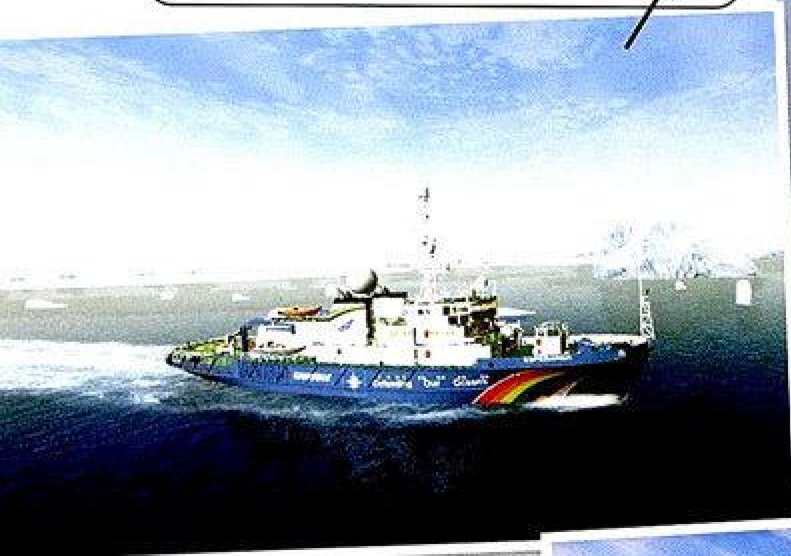
《模拟航船极限版》是一款模拟类型游戏，让玩家感受模拟驾驭多样化船只在海上航行的乐趣。玩家可在细致的3D游戏环境中执行多样化任务，驾驭各式各样的船只，包括海岸巡逻队拦截船、大型货轮、渡轮、快艇、游艇，甚至豪华的铁达尼号等。另外游戏取得“绿色和平”组织官方授权，加入了保护海洋动物不被捕猎的巡逻船，你可以驾船去南极组织非法捕鲸活动。

当玩家在游戏中自由航行时，还会在同海域中看到其他众多的船只。游戏中还集成众多世界知名的港口供玩家去游览，包括马赛港、旧金山港、南开普敦港等。让你体验不一样的大航海时代，驾驶形形色色的船只身临其境的穿梭于各个海域之中。

特点1： 由玩家自行制定的多种船只可供选择，这包括了气垫船、海岸警卫队拦截舰、拖船、巡航艇等，你可以享受驾驶完全不同船只的航海愉悦感。



特点2： 严酷而美丽的自然环境正等着你！从严寒到酷热，探索世界上气候最极端的地区，来到南极与风景优美的天然海域。



特点3： 包括全世界范围内的多个故事和任务，让你实现周游世界的梦想，众多美丽的海港和城市海景等待着你，慢慢欣赏世界上最美丽的港口风光吧。



特点4： 体现拟真驾驶的真谛，真实的操作以及仿真再现的内部驾驶环境，让你在电脑前就可以享受什么是航海。



特点5： 多彩的自然挑战任务让你领略海洋在中的生存极限，还有与各类船只相关的驾驶任务，让航海永远持续下去。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

满足你享受人生的欲望

模拟人生3：欲望街车组合包



模拟	模拟人生3：欲望街车组合包 The Sims 3: Fast Lane Stuff		期待度	B
	多彩汽车	游戏公司 EA	发售日期 2010年9月	

《模拟人生3：欲望街车组合》带你的仿真市民享受飞车狂飙的快感。这个破天荒的创新组合包，让你的模拟市民在获得对应四种独特车辆主题生活风格的室内陈设、装潢、服装之外，还能取得崭新车辆。

你的模拟市民会开始过着飞车狂人的生活吗？或是开着敞篷豪华轿车四处云游？他们会换上海报女郎服装和摇滚硬汉穿着，公然挑战传统吗？或者，放胆追求间谍主题风格，充满性感服装和豪华车辆的尔虞我诈生活？无论你的模拟市民选择何种生活风格，《模拟市民3：欲望街车组合》都能让他们享受完美匹配的狂飙快感！


这款工具包可以满足你嬉皮的想法


想要驾驶那些之后博物馆中才可以看见的车吗？在这里就可以



科隆游戏展“暗黑3”揭秘

对于暴雪《暗黑3》相关的信息永远是我们最为关心的问题，何况这又是在《星际2》发布后，众玩家对于《暗黑3》呼之欲出的时候，现在就有某猫为你带来暴雪在近期科隆游戏展上的爆料以及最新的官方Q&A消息。

每当我们问到有关发行日期的问题，任何人都会会心一笑，不过我们还是要问一下：“《暗黑3》合适发售？”

Jay Wilson说道：“你每次都问哥这个问题，而哥也将一如既往的回答你：没有答案。”




铁匠系统将为玩家的武器带来各类效果。

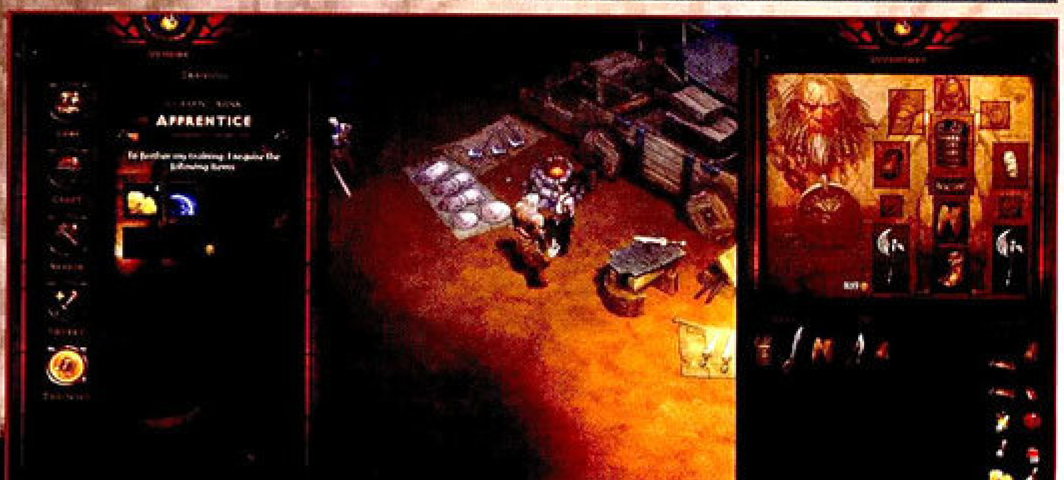
铁匠的使用方法将会让玩家产生分支

Q 什么是商队？

A 商队就是跟随英雄穿越避难所的小队人马，为玩家提供聚集任务提供人、工匠和其他重要NPC的中心。当你的角色环游世界时，这个商队也会跟随你停留在特定场所，为你提供必须的服务。

Q 什么是工匠？

A 你要在避难所的旅程里刷得不同工匠的声望，赢得他们的忠心。铁匠、巫师和珠宝匠会各自提供独特服务。



打造的材料将会让玩家需要注重平时的收集，相信这也和暴雪新的“分解”系统息息相关。

Q 工匠们能提供什么？

A 升级你的工匠会解锁独特图纸，这些图纸制造的东西可以强化你的人物角色，这些你是无法在其他地方获得的。铁匠打造武器与护甲，并可以为一些物品打造插槽。巫师会制作卷轴、药水、魔法屋企，法术符文和神符，还能为道具附魔。珠宝匠可以制作宝石、护身符和戒指，也能移除已镶嵌的宝石，或是合成高级宝石。

Q 在哪儿找工匠？

A 寻找工匠师主线任务的一部分。每个工匠包含自己的故事与任务线。

Q 如何使用工匠？

A 击杀燃烧地狱的恶魔搜集战利品。你不想要的东西可以分解，转化为稀有的制作材料。高等级物品分解获得的材料也更好。然后拿着这些稀有材料去找工匠打造或是附魔。商队被长期攻击后，你会发现很难通过和工匠们交易强化自己。



配方的探索相信又会成为一大乐趣，寻找最强的秘方。

Q 为什么要在一个动作游戏里加入工匠专业？

A 专业的引入会强化道具的搜集。我们想为玩家再提供一种方法获得道具、药水与随机物品。同样的，我们想为玩家提供其他形式的自定义内容，为已有装备镶嵌珠宝、附魔、打孔，可以让玩家更好的打造自己的角色。很多稀有图纸和材料是世界掉落。

我们将会看到其它种类的工匠：包括珠宝匠和秘物制造工匠。比方说铁匠，他的主要功能是制造魔法物品和为装备附魔，也就是说，他将为普通物品增加魔法特性。在暗黑世界中玩家将会找到各种新图纸，但是工匠每提升一级都会自动学习到新的图纸。

珠宝匠可以合成宝石，他将替代赫拉迪克方块的作用（现在看来那个方块的功能尚属未知）。在游戏中玩家可以通过打怪获得五种不同级别的宝石，而游戏中将一共有14种之多的宝石级别，这些级别将能够通过宝石合成达到。有些装备图纸将会对工匠级别有所要求。据说物品不但可以用来加工，而且还可以提高工匠等级。到了游戏后期，你可以让你的工匠专精某种技能，比如说专精斧子的制造。可以说，在用来穿和用来卖的装备之间有一个很大的分水岭。

编辑：贪睡猫　美编：小米

回复机制的“血球”系统大揭秘

玩家 血球是《暗黑3》中全新回血机制的产物，在我们的药水页面中有相关介绍。根据实战中的使用情况，血球往往可以让玩家在关键时刻力挽狂澜。因为在《暗黑3》中，药水将会有使用CD限制，所以合理利用血球成为了游戏的一个关键之处。

但是我却发现了另外一个问题，就是如果我陷入比较棘手的战斗并且找不到回血球的时候该怎么办？举例来说，《暗黑2》中第五场景与三个远古野蛮人的战斗。那是场很难的战斗并且需要一些药剂去维持，如果这场战斗是在《暗黑3》中玩家该如何让自己活下来？

Bashiok 稀有(rare)和高等(champions)怪当他们受到攻击的时会有机会掉落一个回血球。唯一(unique)/boss吗？也有可能！但是因为他们会出现在一些特别为他们设计的关卡中，所以他们的生命回复机制（以及一切其他的东西）会有一些更与众不同的设计。

玩家 好吧，原来这些就是我们对怪物应该用的专业术语。我推测回血球的掉落率并不是很高？

Bashiok 据我所知，我们目前用的这些术语的含义为：高等/Champions-一小群厉害点的怪物有的高等怪标识，会有一个加强属性，例如生命增强，伤害增强，坚硬的，等等。

稀有/Rares-单一一个相当厉害怪物，他们会有几个加强属性，并且会被随机起名，他们会跟一群继承他们属性的随从们一起登场。唯一/Uniques-唯一的boss怪。每ACT的关主，如果要不是ACT关主的话他们也会有唯一的名字/模型/技能/巢穴(或者特别地点)并且通常是一个任务的故事/目标怪。骷髅王和攻城突袭兽(siegebreaker,第一个游戏视频中咬断野蛮人脑袋的那个大家伙)都属于此类怪物。

关于掉落率，其实还是挺高的。普通怪死亡的时候会有几率掉落一个小回血球，高等怪在挨打/死亡的时候会有几率掉落大一点的回血球，稀有怪每当他们被打掉1/4生命和死亡的时候有相当高的几率掉落一个更大的回血球。

物品分解机制



Q 为何会出现分解系统？

A 为了玩家将可以在任何时间，任何地点分解到手的物品，以此来避免频繁的回城。

Q 如何分解道具？

A 玩家在主任务线里会获得一件道具，可以分解不要的东西。这件道具不占空间。这样，对于不要的东西，在扔掉或是频繁回家出售之外又有了一个选择。





玩家 价值最低的物品是否能分解成你需要的材料呢？

Bashiok 是否需要不是个问题。我认为携带30个物品不会比携带29个物品和60个值得分解的物品划算。你完全可以稍后将重要物品分解成需要的稀有材料。无价值和常见的材料可随意囤积。这只是个自我创造物品的可选手段，也是掉落制游戏的一个附加机制。

玩家 问题在于这一省时机制造成更多的操作？

Bashiok 那么如果要你一遍遍地刷怪祈求物品掉落是不是要更多的操作呢？同时你可以分解并打造相似品质的物品。也许将来的战斗中会需要。

如果你不需要，那么完全没有必要分解物品。打造物品是一可选可弃的手段。不在乎打造装备或不想劳神拾取地上的物品然后拿来分解？那就别管它们。你也许需要杀更多的怪找到你想要的装备，一切取决于你自己。

玩家 游戏中最好的物品是否只能靠打造获取？

Bashiok 并非如此。我们最棒的游戏角色会以掉落物品和打造物品装扮登场。另外记住就算你能打造最棒的物品也得先学习配方(设计图)。

你直接忘了分解物品完全不消耗时间。我们可以使用CTRL+左击的组合键来瞬间将物品拾取至分解箱中。双击即可分解并拾取所有材料。这一过程是很快的。而背包也是非常之大，因此在清理背包之前你还有足够的时间继续目前的游戏。

如果某物品不值得拾取拿来卖钱，那就不值得拾取拿来分解。任何玩家都更青睐于金币而不是材料，仅仅是因为高等级角色会在其他方面更需求金币。而以上这些都是为了协调游戏各系统间的联系以防止这些联系被破坏。而我们所能说的就是，感谢诸位如此热心地对待这款游戏。



2D格斗华丽巅峰

苍翼默示录（BLAZBLUE）

适应玩家：喜欢把对手打到天上不下来的玩家

综合评分	9
画面	9
音乐	8
操作	8
系统	8.5
华丽度	10

由《罪恶工具》系列制作团队最新作品，细致度与华丽度大幅提升，家用机版在和街机版保持同样的操作和系统上面追加了许多全新的要素，故事模式尤其突出，长达30小时的剧情和强大声优阵容的演出外加出众的人设使得此作品的家用机版的受关注度又提高了几个台阶。

就背景画面上来说该作达到了前所未有的华丽程度，简直可以媲美CG电影。而本作动画部分是交给知名动画公司GONZO负责制作，片头动画，真结局里几段剧情动画都有GONZO负责，同时故事模式里的插图和2D人物立绘做的不错。称呼其为目前最华丽的2D格斗游戏毫不过分。

基本战斗解析



1、血槽

但血量归零时人物便宣告死亡，同时血量的减少方式并不是平均损耗的，血量越少越难以消减。同时，会受到即死补正指的是一些情况下虽然将对手体力扣光可是却无法将对手KO的情况。

2、防御天平

一般称作破防槽。双方共用一个。对局开始时处于中间位置，防御对方攻击时会向我方的方向移动。当破防槽低于50%时（一格是20%），破防槽旁边的图标会闪光，此时防御对手攻击时角色身上会闪蓝光，对玩家提出警告。当破防槽降到零时就会被破防，角色在一段时间内会处在无防备状态。破防发生后，破防槽会回到中间状态。

3、HEAT GAUGE

即屏幕下方的能量槽，许多强力的攻击都需要消耗能量。当攻击击中对手或被对手攻击击中时都会使能量槽增加。直前防御每次增加3%的能量槽，积极使用可以有效的提高能量的增加速度。另外，当体力槽低于20%时，能量会随时间慢慢增加，这使得逆转翻盘变得更加容易。

4、DISTORTION DRIVE

简称DD。消耗50%的能量，可以使用的画面暗转演出的强力必杀技，也就是BB中的超必杀技。其中有些发动时还需要特殊条件。另外，DD发动中对手无法使用barrier burst，利用这一点，当对手体力不多时使用DD可以确实将其打倒。

5、Barrier防御

习惯上沿用GG系列的说法称之为FD。使用方法是拉防的同时按住AB两键。使用Barrier防御时需要消耗BarrierGauge。Barrier防御的效果是防御硬直比普通硬直要长1F，但是可以把对手推开更远，同时不会被对手的必杀技磨血，防御不会影响破防槽，同时可以在空中防御本来不能空中防御的招式。

5、直前防御

简称直防，在被攻击击中前8帧之内输入防御指令的话，就会使出直前防御。成功时角色身体闪白光，增加3%的HEAT GAUGE，并且防御硬直比普通防御短，推开对手的距离也变短。空中直前防御可以大幅减小防御硬直，并且可防御本来无法空中防御的招数。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：贪睡猫　美编：小米

系统解析

REVOLVER ACTION


本作的精髓就是连招把人打得不落地。

也就是我们通常所说的GC。按照一定次序按键，可以用普通技取消普通技的硬直。不同的角色有着不同的GC路线，比如很多角色都可以使用的5A->5B->5C这样的路线。另外也有一些角色（如Hakumen）只能使用特殊的GC路线。如果能够了解对方角色的GC路线，就可以预测到对手接下来的攻击方式，使得直前防御，无敌技插动变得更加容易。

RAPID CANCEL


使用时人物会出现特效，熟练运用RC技巧可以造成难以想象的伤害。

简称RC。在攻击击中对方时同时按ABC键，可以取消招式硬直（类似街霸4中的SA）。角色身上出现红色的光圈，消费50%的能量。绝大多数的招式都可以RC，但是Litchi的万天棒有一部分招式是不可以RC的。在连续技中适当使用RC，可以使连续技的伤害大幅提高，使用受创硬直长的招式或将对手浮空的招式之后RC，是使用RC构成连续技的一般方法。

COUNTER ASSAULT


遭受攻击时的重要防御技能，被压制时就毫不犹豫的使用吧。

简称CA。在防御硬直中输入前+AB同时按，可以取消防御硬直并使出一招有无敌时间的反击技。消耗50%的能量。虽然有可能继续追击，但是即使追击也无法将对手KO。一般在被逼入版边，难以脱出时使用。

攻击属性

本作有头体足三种属性，另外还有一种特殊的弹属性（相当于飞行道具属性）。一些招式中带有对某属性无敌的效果，则完全不会受到该属性攻击的影响。比如，一部分角色的6A拥有头属性无敌，而大部分的角色空中技都是头属性的。因此可以用6A对空轻易的击败对手。

BARRIER BURST

同时按ABCD键，消耗所有BarrierGauge所发动的无敌攻击，在防御状态甚至受创状态也可以发动。使用后BarrierGauge将不会恢复，一整局角色都将处于DANGER状态（受到伤害1.5倍）。因此使用BarrierBurst也是有很大风险的。


猜测攻击属性是中距离对战的重要关键。

特殊受创状态

弹地

把对手向下方扣落，到地面后高高弹起的效果，在空中受身之前追击对手可以形成连续技。


弹地

弹墙

把对手向横方向吹飞，如遇到墙壁则会弹回来的效果。因为与墙壁位置不同可能导致对方飞行轨迹的不同，需要使用合适的招式进行追击。


弹墙

回转倒地

使对方在地面转两圈然后倒在地上的效果，可以追击的时间非常长。


回转倒地

滑地

将对手横向吹飞，在地面滑行一段之后变为倒地状态的效果，一般在版边才比较容易追击。

冰冻

JIN的特有效果。被冻住时快速把摇杆左右摇，可以加快恢复的速度。

STORY模式


● 通过每一个角色遇到的战斗和人我，我们得以慢慢了解游戏的内幕。


● 游戏中的迷你小剧场超级可爱，同时也会教导你一下这个游戏世界的基本知识，千万不要错过哦。

首先不得不说的是，《苍翼默示录》的STORY模式完成度计算是非常不人性化的。其显示的完成度是表示你在游戏中听到的人物对话的百分比，也就是说即使是完成了某一角色的全部分支路线，完成度依然只会达到80%至90%多。想要100%complete就需要在与每个分支中的每一名对手战斗时都失败一次，听一下失败后的对话。因此对于追求完美的玩家来说，灵活运用存档功能是非常必要的，关键分支处一定要留下存档以便最后“求败”之用。另外，游戏对话中出现的选项也请一定注意。虽然某些选项与分支路线并无关联，但它们与完成度均有联系，因此最好都走一遍。

而除此之外人物的故事线还和这几项事情有关：1.战胜对手；2.被打败；3.使用超杀打败对手；4.在之前的几局中均使用超杀打败对手；5.未完成4中所述的条件；6.选项分支这些均可能造成剧情的影响，想要打出完美进度的玩家可能需要反复琢磨了哦。而将初始10名角色的故事剧本全部打通一次（clean即可，不需要100%complete），会追加Hakumen与ν-13-的剧本，来了解真正的故事全貌。



综合评分	6.5
画面	6
音效	6
爽快度	8
游戏性	6
耐玩性	7

燃烧僵尸
Burn，Zombie Burn!

游戏简介

《燃烧僵尸（Burn，Zombie Burn！）》是一款由Doublesix开发的爽快度极高的动作射击类游戏，游戏内容跟2009年PSN平台上所发售的PS3版内容完全一样，采用了俯视视角，在游戏中你将要对抗成群的不同种类的僵尸，包括爆破僵尸、传染僵尸以及“放屁都会冒火的超级僵尸”等。Doublesix是一家专门开发各种下载类游戏的公司，曾经为XBOX360的XLIVE、PS3的PSN以及iPhone等平台开发过多款热门游戏。





《燃烧僵尸》以单人模式进行，没有多人模式。单人游戏分闯关模式，挑战模式和训练关卡。

闯关模式有6个场景，4种模式：没有限制、丧尸逐渐增多的自由模式，有时间限制的时间模式，一开始就大量丧尸的计时的生存模式，保卫DAISY的防守模式。每个模式都有3种难度。下一个场景的模式都需要完成前一个场景的相应模式来解锁。这样一来就是有24个关卡了。

挑战模式有10个关卡，玩家要在独特的场景中获取通关分数，来解开下一个关卡。

训练关一共有8个关卡，逐步教会初玩者如何进行游戏，以及如何更多地获取分数。

无论哪个模式都需要玩家通过杀死丧尸来获取足够过关的分数。分数有3个档次：铜牌、银牌、金牌，过关的话只要达到铜牌的分数就可以了。

操作方式

W—向上移动
S—向下移动
A—向左移动
D—向右移动
鼠标左键—主武器开火
鼠标右键—放火/特殊武器开火
F—放置TNT/地雷/遥控炸弹
E—引爆遥控炸弹
C—踢开炸弹
R—丢弃主武器
Z—锁定射击方向
X—武器位置提示

小提示

游戏中对鼠标要求十分敏感，如果不适应的话请灵活使用锁定武器方向键。

武器

手枪：默认武器，没有子弹限制。



棒球棍：可以蓄力后击飞一堆僵尸，或者连击来推开面前的僵尸，蓄力击飞的得分很不错。



板球棍：棒球棍的加强形态，攻击区域比棒球棍大，分数也高。



电锯：攻击区域可以看成一个长方形，但由于持续攻击效果转身的话就相当于全方向杀伤性武器了，如果能控制得好的话会很强效，但是注意锯的太欢而被僵尸围观。

文：装甲兔　编辑：装甲兔　美编：小米



霰弹枪：强力AOE武器，可惜不能连发，扇形区域秒杀僵尸，而且加分比较容易，注意走位让僵尸聚堆之后射击。



乌兹冲锋枪：威力不大，前期替换手枪，可以用来在僵尸堆里射出一条通道引爆煤气罐和自爆僵尸。



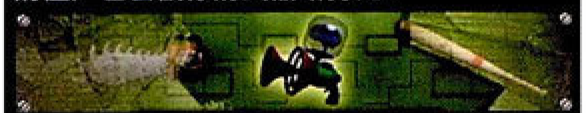
加特林机枪：重武器，子弹能把僵尸打飞！堪称居家旅行必备的大杀器。



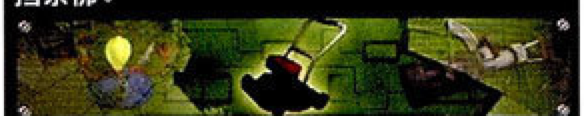
火焰喷射器：大型放火工具，一烧一大片，对僵尸必杀。



脑波枪：蓄力后只能射击一次，攻击区域里的僵尸会开始反噬其他僵尸，但是这些反噬的僵尸也会被你的武器给打死。



割草机：启动后面前区域所有僵尸被吸进割草机，接近无敌的存在，可谓是人挡杀人佛挡杀佛。



炸药：放置后一定时间内自动爆炸，爆炸范围中等。



地雷：放置后被僵尸踩到就会爆炸，爆炸范围小。



硝基炸药：放置后可以远距离遥控引爆，爆炸范围最大。



小提示

关于武器的持续命中：杀僵尸时武器会有一个进度槽，持续使用该武器至进度槽满的时候可以获得加分，这是过关获得分数十分重要的因素。

关于爆炸武器：爆炸武器制造的AOE伤害不仅仅对僵尸有用，对你的自身的伤害也非常巨大，放置好炸弹切记能躲多远跑多远！

僵尸分类学

普通僵尸：移动速度缓慢，架不住量大，攻击方式为近身。

芭蕾僵尸：一边跳着芭蕾一边向你重来，移动速度为中速，攻击方式为近身。

疯狂僵尸：戴着小叮当的竹蜻蜓，移动速度最快，攻击方式为近身。

盾牌僵尸：头顶钢盔手拿窨井盖，抵抗一切正面袭来的子弹伤害，对付他们请用肉搏武器。

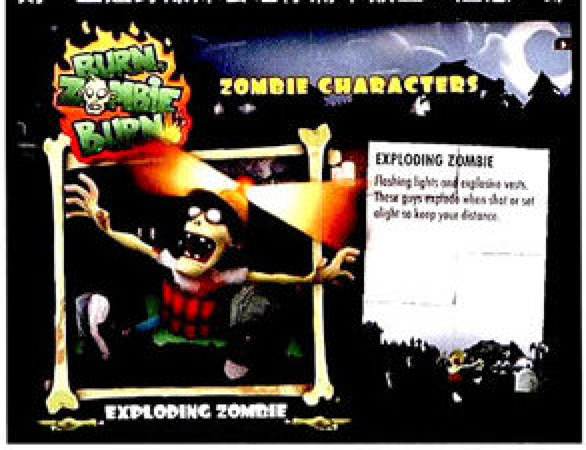


橄榄球僵尸：身穿橄榄球制服，不顾一切的向你奔来，奔跑冲击带有伤害，注意躲避。

毒气僵尸：不会被火焰点燃，随身还散发着阵阵毒气，注意躲避毒气攻击！

感染僵尸：被僵尸病毒深度感染的僵尸，不会被火焰点燃，也不会受到任何干扰武器的干扰，一心就想把你撕成碎片。

自爆僵尸：头顶安全灯，身绑大捆炸药，不顾一切的向玩家跑来，注意优先攻击它，否则一旦近身爆炸会让你痛不欲生。注意，即使是被你击毙导致的爆炸也会对你造成大量伤害。



超级僵尸：超级壮壮的大怪物，屁股能喷火，近身还会制造AOE伤害的地震，子弹对他也没有多大效果，只能靠各种炸弹来慢慢磨死他。

神秘僵尸：造型未知，能力未知，一切都是未知，其实连兔子我玩到现在都没有碰到过这种僵尸。



游戏心得

此游戏最主要目的就是得分，如果想要得高分，仅仅靠武器打击是不够的哦！

1：《燃烧僵尸》自然是要靠烧僵尸得高分啦！游戏得分公式：得分武器*燃烧的僵尸数目想拿高分，首先你要趁着普通僵尸刚出现时，用副武器火把点着尽可能多的僵尸，这样燃烧僵尸的倍数得分就会很高，所以一定要多点燃僵尸，而第一次使用火把点燃僵尸时候自己是无敌的，不会被僵尸碰上伤血，而着火的僵尸也会走的更快一点，僵尸的天性会一直跟着你走，点燃大概60～70个僵尸时，前面的僵尸就会被烧化了，所以你还不能只靠自己去点燃僵尸，而是要靠着火的僵尸互相感染火源来点燃其他僵尸。

2：灵活运用各种武器来打死僵尸，武器有得分，连杀还有奖分。乌兹冲锋枪分数最低，超级棒球棒最高有75分，各种武器的选择你就看你自身的危急情况，未燃烧的僵尸和已燃烧的僵尸在全部场面有固定的比例，最好赚分的就是用高得分武器*100以上的燃烧僵尸数目，分数会以几何方式疯狂上涨！

3：武器是有子弹限制的，不可能一直打，而且你打死的越多，会出来更多波次更庞大数量的僵尸，所以控制节奏很重要！这个时候的炸弹就派上用场了，炸弹的得分是按燃烧着的僵尸数目*100分，是最高得分了，所以加强自己的炸弹的火力和范围是很重要的哦，游戏一共有三种爆炸道具，灵活使用它们吧！



游戏类型：动作冒险 | 官方网站：www.viva-media.com
游戏公司：Viva Media | 发行时间：2010年8月

Alter Ego 挑战自我
窃贼摇身变警探

综合评分	4.5
剧 情	4
画 面	7
音 乐	6
操 作	6
游戏性	4
综合评价	双角色倒是一个亮点，但是剧情不够紧凑，解谜部分也不够巧妙。

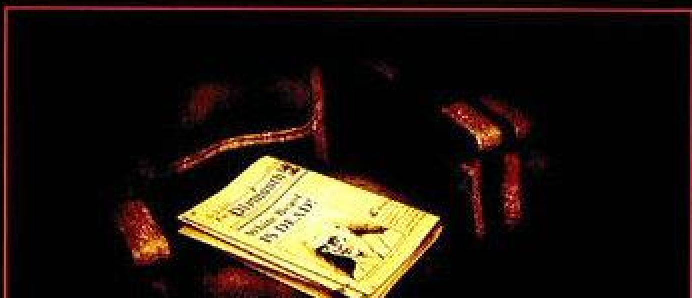
Viva Media在国外绝对算得上小有声望的游戏公司，其旗下的作品包括《疯狂机器》系列、《职业赛车》、《大时代：罗马》、《GTR进化》等等。而这一回，Viva Media为玩家带来了冒险新作——《挑战自我》（Alter Ego），这款以19世纪为背景的游戏，描述了发生在普利茅斯的一连窜谋杀事件。追溯故事中的条条线索，你可以感受到19世纪末的移民美国潮和当时欧洲猖獗的盗墓之风。



初次就职的Briscol面对的是一间凌乱的“二手办公室”。

普利茅斯的记忆

玩过大航海的朋友应该还记得英国的普利茅斯。这个历史悠久的港口城市，一度是英国皇家海军的造船基地。而在美国的马萨诸塞州同样也有个普利茅斯镇。1620年，102名英国清教徒为了躲避迫害，搭乘五月花号来到此地，这些人便是美国的首批移民。

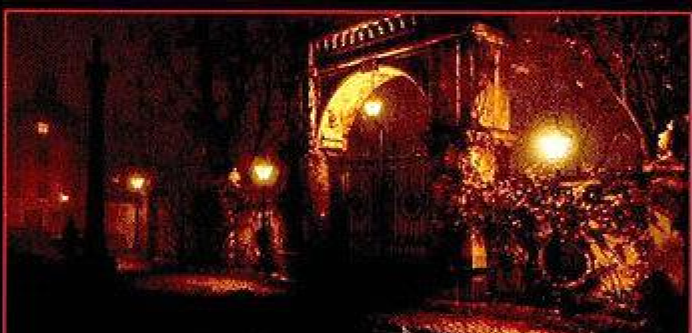


“白色的猛兽”Lewis死亡的报道在游戏中以幕间形式连续多次出现

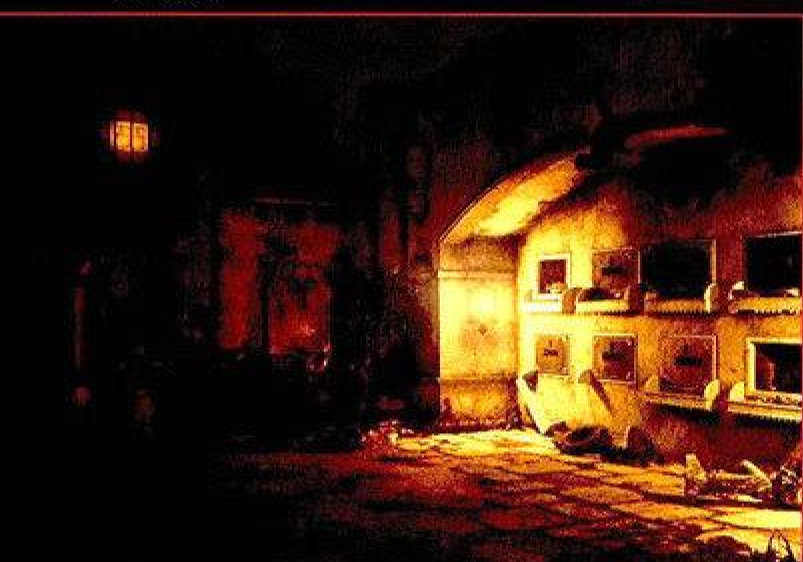
厚重的历史赋予普利茅斯这个名词一种特殊的气息，《挑战自我》同样挑中了此地铺开剧情，这多少让人有点好奇，游戏之初也确实摆下了不少悬念，先是主角Timothy Moor被剥得赤条条地押解上岸，接着是报纸上大篇幅报道“白色的猛兽”Lewis的死亡消息，而整个游戏的画面也始终以昏黄、暗淡的色调为主，刻意营造出了一种压抑、悬疑的气氛。



明为酒吧，暗地里却有种种不法交易。



Timothy Moor夜访幕区



Timothy Moor被困在墓区中正不知所措，墙外的伙伴正催促他快点爬墙。

双主角双线冒险

《挑战自我》中，玩家同样能扮演两个角色，以窃贼和侦探的不同视角深挖一连串谋杀案背后的阴谋。

最先出场的Timothy Moor原是一名爱尔兰小偷，为了搭船逃往梦想中的美国，他加入了伙伴策划的不法盗窃活动中，却不想被他人踩了尾巴，无意间卷入了更大宗的案件。Briscol侦探则是个循规蹈矩的在职警务人员，这位初次来普利茅斯的新人调查者，原本只是来查看Lewis家族遭人破坏的墓穴，没想到跟着便发现了脖子上带着致命咬痕的守夜人尸首，循着这条线索一路查下去又是命案连连。

就这样，原本该是宿敌的窃贼和侦探因为“白色的猛兽”建立了同盟（或者说，窃贼摇身一变也成了侦探）。而在游戏中，玩家就要不时的切换视角，时而扮演Timothy Moor、时而演绎侦探Briscol。有趣的是，由于角色、地位间的差异，两人经历的场景也大为不同，Timothy Moor走妓院、睡马厩，几乎踏遍了下层社会的各个角落。而Briscol基本只在警局和最初的案发地两头徘徊。

鼠标点击扫平谜题

和过去介绍过的几款冒险解谜游戏相仿，《挑战自我》中的大量操作都能通过鼠标实现。你所要做的就是寻找任何值得调查的事物，点击调查它们。从某种角度而言，这款游戏活脱脱就是“鼠标点击间的冒险”。而由于画面昏暗的场景占游戏大头，想找齐各个场景中的关键物品就是桩颇为费神的差事，好在开发者在游戏中加入了提示键，只要在游戏中按下F1和E键，画面上自有提示图标明确指引你该往哪瞧，该朝哪儿走。

除了调查，拾取、组合、使用道具之外，寻人对话也是获得线索推动剧情发展的关键。事实上，只有调查齐了各个线索也套足了NPC的话，你才能过渡到下场戏中。



点击F1立刻就能看到哪些东西值得一瞧。

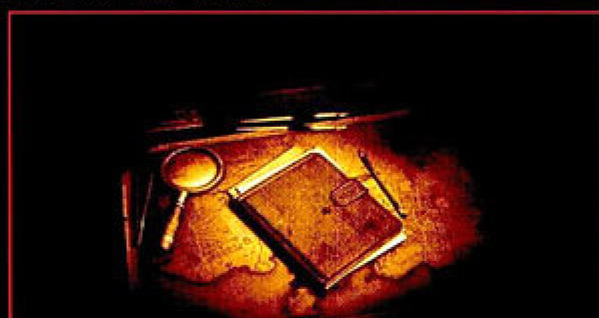
编辑：小P羊　美编：小米



通过地图场景中的按钮就可以出入不同区域。

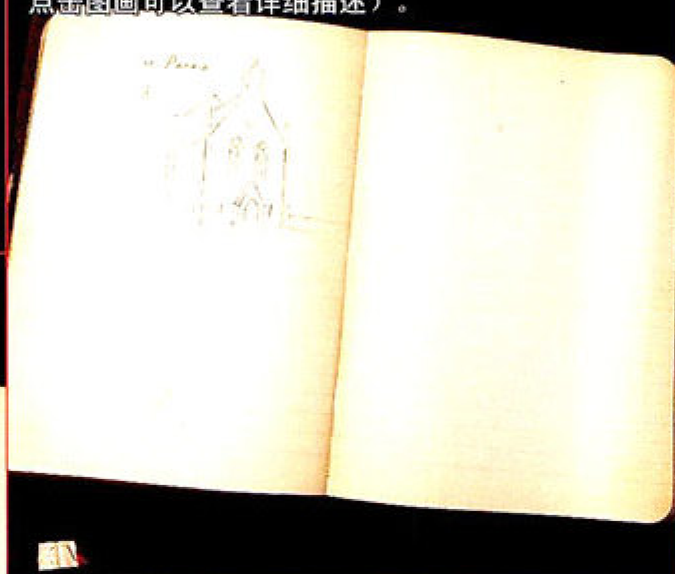
值得一提的还有该作的物品设定，游戏中的一些物品可以被玩家收入道具栏带入另一个场景，当你需要用到这类物品，或需要将两者组合成新道具的时候，只需拖拽点击即可。而另有一些物品就不能随身携带了，必须就地使用（譬如Briscol收拾办公室的一段）。

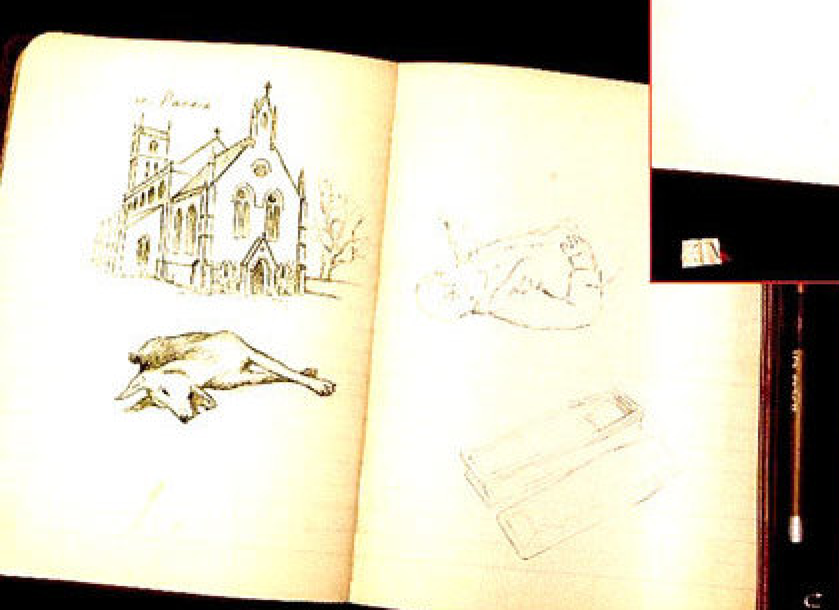



游戏中的一些线索必须用侦探的放大镜调差才能获得。

操作一览	
鼠标左击	使用、获得道具
鼠标右击	调查、取消使用道具
双击	跑步
双击出口	快速切换场景
E键	显示画面中的所有出入口
F1键	显示所有关键物品

侦探的笔记本以图画的形式记录了各条线索（鼠标点击图画可以查看详细描述）。



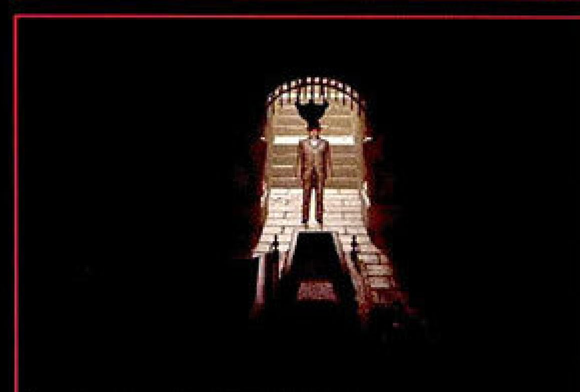

随着线索的逐渐丰满，笔记本上的图画会越来越清晰。

剧情不给力是硬伤

在冒险解谜类游戏中，《挑战自我》的解谜环节并无多大难度。一方面F1和E这两个提示键大大缩小了玩家需要搜索的范围。另一方面，对话间的提示内容也足以让你轻松推测出该如何组合物品解决困境（如果再不行的话，你也可以一一点过去试）。于是，游戏的所有看点都集中在剧情方面了。遗憾的是，这款游戏的剧情内容只能用“不够给力”这四个字来加以形容。

其实，窃贼和侦探这两个对立角色组成的双线冒险剧情本该很有看头，更何况故事里不乏“死人复生”这种迷惑人的暗示。然而游戏的大把内容却浪费在一些细枝末节的破事上。以Timothy Moor为例，这位小偷一路女人缘不断，跳水脱身后第一桩要事便是帮洗衣女Emily修机器，后又在酒吧里舍命救女招待，且不说这些行径和盗贼的身份是否相符，如此肥皂泡泛滥的内容多少让人哈欠连连。而Briscol侦探的开场更令人无语，先是在警察局碰上证件被盗的倒霉事，又是在办公室收拾垃圾，而偏偏这些活儿和“白色的猛兽”Lewis毫无关联，整体感觉就是两个角色放着主线任务不管不顾，各回各的家各找各的妈。最后剧情一转，两者又突然通力合作起来，自然让人瞧得不明不白，连最终结局也相当令人诧异（在此就不作剧透了）。


墓区守夜人离奇死亡，脖子上带着可疑的伤口


本该躺着死人的棺材空空如也。

结语

平心而论，《挑战自我》的立意不错。蹊跷的谋杀事件，不知所终的“白色的猛兽”和昏黄的画面都烘托出了一种令人战栗的悬疑气氛。游戏团队或许该参考一下《谋杀的艺术：FBI机密》，压缩掉故事中那些无谓的剧情，用一种全新的角度演绎整个事件，并加入足够的危机要素。

配置需求

操作系统	Windows 7/Vista/XP SP 2
CPU	2.5 GHz Single Core
内存	1 GB RAM
显卡	128 MB 3D Video Card (Geforce 6600/Radeon 9600 or better)
硬盘空间	3 GB



这款充满了华丽风格的美少女养成游戏，由日本著名动漫游戏开发商工画堂公司担任制作，邀请了知名漫画、插画家“皇名月”来担当主要人物及美术设定，而游戏角色们的声优阵容更是强大，包谷山纪章、岸尾大辅、冈本宽志、诹访部顺一、铃木达央、羽多野涉等人在日本声优界都是声名远扬，除了都有丰富的配音经历外，每人也均为这款游戏献唱歌曲，绝对让女性玩家在这场声光飨宴中大大满足！



华丽丽的开场画面

从游戏开始的画面来说，是相当华丽的手绘风格。相信喜欢养成类游戏的各位MM们绝对会爱上这款游戏的画面。单从游戏的入手难度来说，只要点点鼠标就万事OK，但是要千万当心，如果点击过快漏过了什么精彩的细节那可是得不偿失啊。当然由于是养成类的游戏作品，各位就不要对动作什么的抱太大的期待了，倒是对话和配音是极大的亮点，各位著名的声优大神们都会在本作中集体的亮声。同样的，本作中的人物设定是典型的少女漫画风，对于各位爱美型的宅女们绝对是一场不小的享受。

制作发行	日本工画堂
游戏类型	模拟养成
语言版本	繁体中文版
官方网站	filia.kogado.com
发行时间	2010年8月22日

综合评分	7.5
画面	8
系统	6
操作	7.5
音乐	8
游戏性	7

适合人群 所有女性（向）玩家和喜欢日漫养成的萌动一族。

综合评价 就是一款加入了王宫贵族情结的升级版《美少女梦工厂》。

标准养成类游戏的操作

在操作的方面，以上有提到，由于是养成类的游戏，所以沿袭一贯的养成类游戏传统，鼠标就是王牌。所谓的有鼠标，行天下。玩家们只要按照游戏所示，点击鼠标，认真的看完对话就可以了。在疯狂地点击左键的同时，单机右键就可以调出系统菜单，对画面音效等进行调整。同样，通过和侍女的对话以及开场画面同样可以对游戏进行调整。最重要的是在游戏的过程中对于骑士们的工作安排。在本作中，对骑士们的工作安排就是玩家的主要任务。通过与侍女爱克蕾儿的对话，可以进入执行政务的画面。但是在进入执行政务的画面之前，大家可要记得先要把王宫各个角落逛个遍，因为许多隐藏的小道具君们就在你的弹指之间。



华丽公主的政治进行曲



华丽的骑士

各位熟悉养成游戏的玩家们应该很熟悉《美少女梦工厂》系列，《公主奇缘》在一定程度来讲，可玩性要比《美少女梦工厂》要来的更加高。通过对各个领地赠送礼物、挑战、交谈等。来达到让公主也就是玩家成为真正的王位继承人的目的。想想吧，一位貌美如花的公主大人正受到来自宰相怪大叔的压力，而我们将要帮助公主脱离苦海登上王位。这是多么有意义的事。游戏的一开始是公主的登基典礼，但由于丞相的阻挠，各位领土的拥有者们决定举行“王的考验”。在限定的时间内决定谁才是真正能够继承王位的人选。游戏的初期，将会有三位骑士为公主效忠，这时选择骑士也是必要的工程，同时也会为以后的结局埋下伏笔。战火纷飞，民众暴动……而公主也整天在忙碌政事。不时的会有来自与其他领土的领主们的邀请函，同时也会有各种各样的礼物出现。骑士们为公主奔走，同时也有会人与公主暗生情愫……终于到了“王的考验”结束的时候了，那么会是谁有幸得到公主的垂青，又是谁会在这场神奇的奇缘中胜出呢？让我们拭目以待吧……

文：电玫MM写手团 后娘阿鋩　编辑：Samtown　美编：小米

主要角色

❤ 公主 菲莉亚

给人温和稳重印象的公主大人。继承了王族优秀的其实血统。因为自己父王的离世而被要求继承王位，却受到了以丞相狄克托为首的各位领主的反对。但是国不可一日无君，所以大家决定进行"王的考验"以确定谁才是真正适合的王。由于是玩家操控，所以性格可以依照玩家个人的喜好安排。顺带一提，此款游戏的自由度还是不错的，选项也是多方面的。

❤ 侍女 爱克蕾儿

虽然是王室的一员，但是自愿放弃王位，只为辅佐公主。成为了公主的侍女，经常为了公主的幸福而行动。性格外向，完全没有淑女的样子。但是确实公主的知心好友。只要是遇到和公主的幸福相违背的事，爱克蕾儿永远是第一个保卫公主幸福的人。

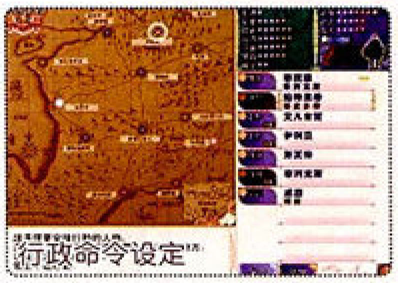
❤ 皇家执政官 温斐

经常陪伴在公主的身边，才智超群，与其父两人献身与皇室，不被任何诱惑而动，是正直的大好人才。在公主的父王去世后，匆忙结束学业回到王国支持公主，同样也是公主的知心好友。而游戏中，也处处对这位大好人才与公主的关系进行暗示，至于这层窗户纸就要大家自行捅破了。

❤ 宰相 狄克托

游戏中的大反派，王国的宰相，领主之一。国内最有实力的人，手段阴狠，政治能力出色，就连外国的政要们也不得不佩服其手段。是公主的首要敌人，也是这款游戏中的主线人物。从其一出场开始就对公主处处紧逼，甚至提出了要想公主联姻的荒唐请求，于是乎，促使公主大人就开始了自己的政治之旅。


商人的列表


行政命令设定

本作中另外值得一提的是各个领地上在不同时期会有各种不同的事件发生。玩家们在事件发生期间，可以通过命令骑士进行镇压或是探索来对领土进行掌控以及提高声望。在游戏初期，平民们会经常受到一些神秘人士的挑唆进而暴动，这时候就可以派遣骑士前往此地进行武装镇压。派往的骑士声望越高，则镇压的成功性越大。而且镇压必须迅速，时间拖得越久，则对于国家越不利，对玩家最后的游戏结果也会有影响。

游戏的基本流程



可爱的指导界面

本作相对与动作类的游戏讲究的是策略，这也是本作的一大亮点所在。在公主所统治的国家里，一共有12块领地。其中有一块是公主的所在地。公主以及领主是不能离开自己的领地的，且所能做的事也与骑士完全不同。公主所能做的是，待机、特训、赠礼、暗杀、提供、请求、契约和传唤。可以从字面上理解，待机就是休息，恢复体力；特训，即是和骑士一对一的进行训练，但是必须有骑士在公主的所在地才可以；赠礼则是选择自己拥有的礼物送给其他领主，以博得他们的好感，巩固自己的地位；暗杀，即杀掉自己的敌人来取得最后的胜利。但是要当心，暗杀不是绝对能够成功的，一旦失败可是会使自己的声望下降，甚至失败哦。提供和请求是相对的，也就是通常说的请求援助和提供援助。契约便是和自己境内的骑士立下契约，这可是很重要的一部分，因为本作中骑士是非常重要的角色，骑士越多，那么同一时间玩家能做的事也就越多，声望和金钱也就能累积的越快。传唤就是召集自己得力的骑士回到领土。

同样的，骑士也有自己必须做的事，移动、待机、特训、挑战、交谈、工作、探索和镇压。略和公主有所不同，骑士可以在各地进行活动，让骑士在各地奔走的命令就是移动了。待机和特训的作用和公主的基本相同。当骑士在敌对方的领土上且已方金钱足够时，可向对方的领主提出决斗，同样的，对方也可以对己方提出决斗。当接受到决斗的命令时，己方可以选择拒绝，但是请注意，一旦选择放弃可是要扣除声望的。一旦声望过低就无法再拒绝了。当然，提出挑战也是要一些特殊的的条件的，必须在对方的领土没有暴动时才能够提出。挑战被接收后会在一周过后举行决斗仪式。

顺带一提，决斗的画面也在本作中被华丽丽的体现的出来，是一大不可错过的亮点。

交谈、工作、探索均是提高公主声望和增加搜集品的必要工作。交谈可使己方获得更多骑士的支持，工作则是提高声望的不二法则，探索则可以解决各方领土内的各个事件，并获得收集品。镇压的作用就不言而喻了，之前提到的平民暴动就由它来解决。



让人流口水的大帅哥

游戏的基本流程

作为公主大人的侍女，爱克蕾儿可是一大功臣。有了她，我们才能对游戏尽情的操控。列表共有八大选项，分别提供公主在宫殿内游玩，查看藏品，召唤商人，返回片头，档案保存，档案读取，系统设置，开始行政设定的动作命令。这八项中，游玩选项可以使公主在宫殿内只有活动，以此熟悉宫殿环境，同时也可以获得一些特殊的礼物。查看藏品则是可以查看在游戏过程中，玩家所收集到的各项物品，包括礼物，家具，预言，服装，秘密四项。召唤商人则是可以在商人处买到一些情报，礼物，服装等物品。返回片头，档案保存，档案读取，系统设置在此就不一一介绍了，相信各位玩家都十分清楚。开始行政设定则是本作的重头戏，包括对于公主与骑士们的各项工作安排，对于税收的确定以及对于国家发展方向的设定。

作者：又找回当年盟军敢死队感觉的samtown 编辑：samtown 美编：哈秋

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼™

攻略阿汤版

关卡卫星地图攻略（接上期）

惊爆内幕

主线任务	1）摧毁自治联盟建筑 2）取得广播塔的控制权（3座）	任务奖励	120000	隐藏任务	一探究竟



用孟斯克惯用的方式来对付他自己的机会到来了。霍纳把装有芬德利的奥丁隐藏在自治联盟运输部队里一起运到了首都克哈，孟斯克正在举行大型阅兵。让芬德利使用奥丁来一个突然袭击，并控制克哈的新闻中心。把副官保存的塔桑尼斯之战内幕公布给人民知道，这样的话，整个自治联盟就会从内部瓦解，雷诺的自由解放之路将获得关键性的胜利。

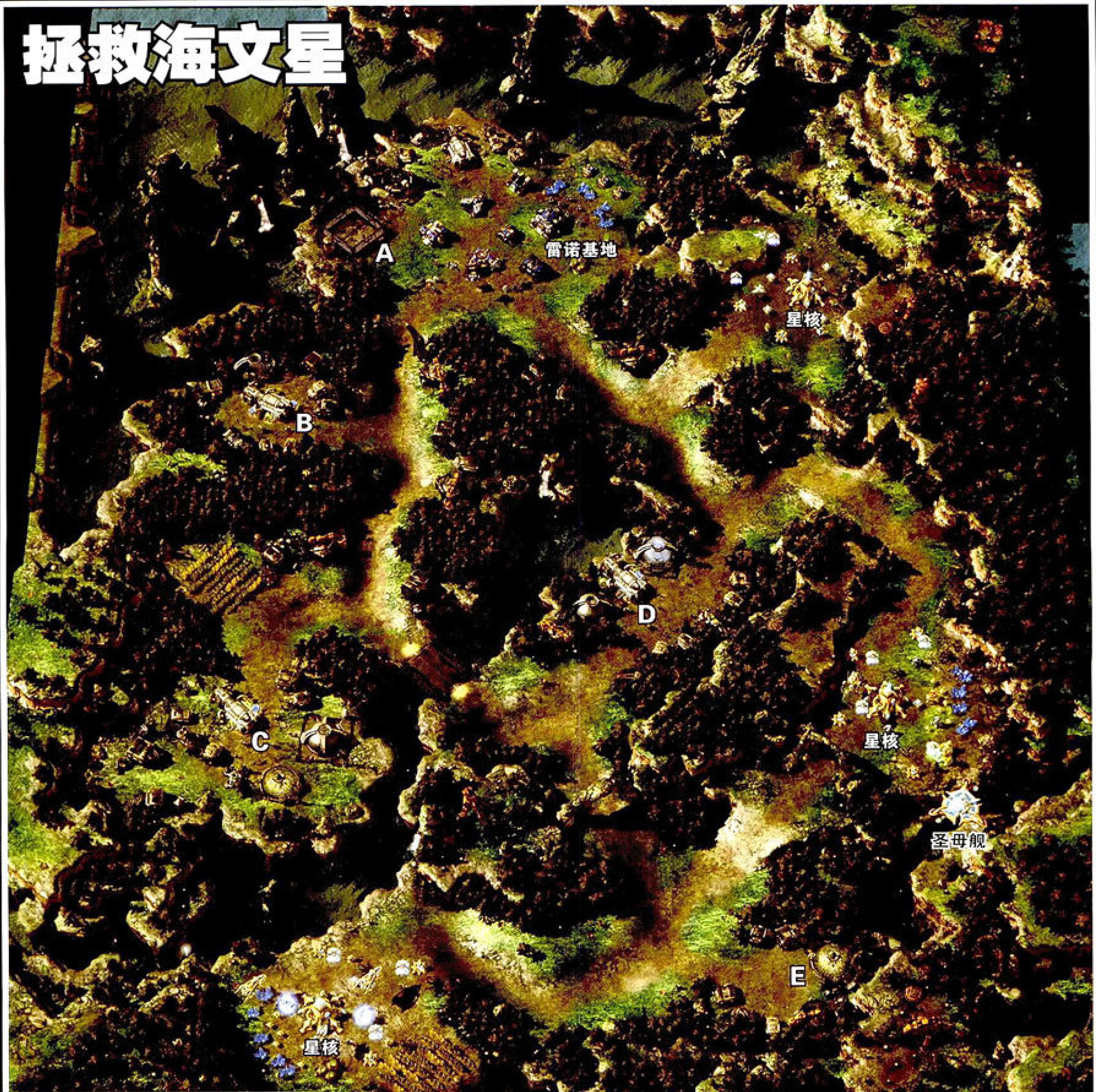
过关心得

本关分为两个阶段，第一阶段用奥丁偷袭敌军，一上来你就要奔着成就去了，在普通任务下，你的奥丁需要到地图的A、B、C 3点各击毁个兵营、兵工厂和飞机场，由于时间有限（5分钟）且路途遥远，其实只要A、B两地摧毁这些建筑就可完成成就，多余的时间去把A点的三个飞机场全部打掉，他们就无法生产让人讨厌的维京战机。时间到后，任务就进入第二阶段，还是这3点有3个广播塔，你要派部队去占领并上传信息到达100%。本关你可以建造雷神了，大约5个雷神配合你奥丁再加5个工程车修理就可出击制胜，关键还是要小心家里的防御。除了地堡外，你还要建造防空塔以防万一，特别要占领基地上方的高地，以免维京降落居高临下攻击。想要完成困难难度任务，建议你让奥丁看家，建造快速移动兵种出击（比如眼镜蛇），这样可以尽量节省时间。PS：在地图下角有一个实验室建筑（已在地图上标示），派一支部队摧毁它，你就能激活一个隐藏任务。隐藏任务不完成，你的总任务完成数就只能是25/26咯……

任务成就	达成方式	成就点
惊爆内幕	在达成所有任务目标的状态下完成惊爆内幕	15点
寻机歼灭	在普通难度任务中，偷袭地方兵营、兵工厂、飞机场各一座	10点
闪电战	在困难难度任务中，20分钟内完成任务	10点

微信：bfwz8

拯救海文星



主线任务	1）摧毁神族星核（3个） 2）摧毁圣母舰“净化者”	任务奖励	125000	奖励任务	阻止神族恐怖舰队	任务奖励	虫族研发点数3点

海文星，英文翻译就是天堂的意思，是汉森博士的人民们在逃避虫族进攻时所寻找到的一颗既没有被感染，又适合殖民生存的星球。可好景不长，不久身在雷诺主舰上的汉森博士就收到了海文星上的求救，当雷诺赶到的时候，星球已经被感染，同时一批神族的军舰也赶到这里，他们的目的就是净化这一切。究竟是帮助神族毁灭星球，还是保住汉森营救人民呢？这是一个可选性的任务，在一个完整的任务流程下，你只能完成其中一个，另一个可以在之后的任务列表中选取完成，但奖励不算在内。虽然结果并不影响游戏的进程，但激活的两段截然不同的精彩过场动画，还是很有韵味的哦！

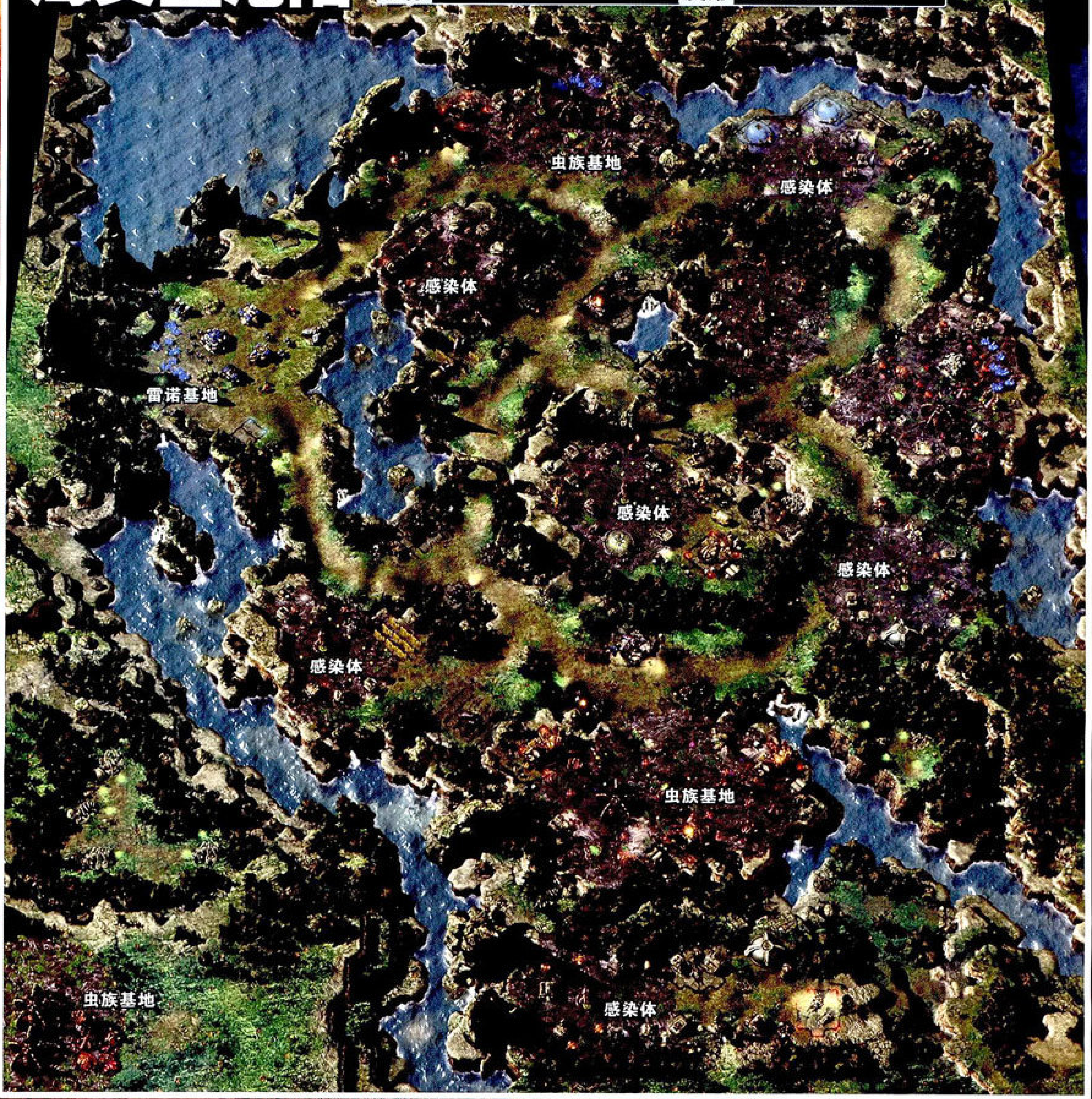
过关心得

你选择了拯救海文星，就要与神族为敌，争取时间营救平民。本关要分两步操作：空中部队（大量维京战机）要负责营救殖民基地（地图A-E），摧毁神族航母；而地面部队（最好是快速部队）负责以最快速度摧毁神族星核。做成就的请注意：拯救殖民地哨站，不是救人救运输机就行的，要不让神族母舰破坏它。困难成就的难度会增加很多，不仅敌军数量大，且会攻击你的基地，而且母舰的速度也会提升，你只能保护离你最近的哨站，放弃其他的。多造维京战机是关键，他们对神族的空军能造成致命打击。

任务成就	达成方式	成就点
拯救海文星	在达成所有任务目标的状态下完成拯救海文星	15点
此路不通	在普通难度任务下拯救3个殖民地哨站	10点
我的宝贝！	在困难难度任务下拯救2个殖民地哨站	10点

海文星沦陷

主线任务	1）清除所有的虫族感染体）	任务奖励	125000 虫族研发点数3点



如果你选择了净化这个星球，那神族会给你一些时间完成，但你不得不和汉森博士决裂。可怜的汉森博士回到研究室抓紧研发治疗感染的药物，却反被感染变成了一个虫体，最后雷诺只能痛下杀手。作为心有怜香惜玉的我是绝不愿意选择这个残酷结局的。所以建议大家都能以拯救人类为己任，而不是到处杀戮和毁灭，善哉，善哉……

过关心得

本关也是要分为两块来运行，一是要保护地图上标出的那些殖民地哨站，二是要摧毁现有的虫族感染源（噬病毒）。本关气矿较为丰富，无论是采集还是拾取，如果你有幽灵飞机的话，那就尽量多造幽灵飞机吧，反隐形是虫族的弱势，幽灵飞机不用变形就能对空对地。如果没有就还是多造维京战机，因为空中力量是保护殖民地的最佳武器。做成就的朋友请注意，上来先找到所有未被感染的殖民地并派兵把守（至少5架飞机），因为虫族会不断派兵袭击这些基地，一旦基地被感染就会生成新的感染体，而你的保护任务也将失败。然后生产一支强力部队出击消灭掉已经存在的感染体基地，任务就能完成。本关的困难成就比较BT，由于不能让一个殖民地被感染，所以，你的出兵动作一定要快，而且要注意兵种配合，比如说机枪兵+医疗兵+坦克，会为你节约大量时间。

任务成就	达成方式	成就点
海文星沦陷	在达成所有任务目标的状态下完成海文星沦陷	15点
门诊时间	在普通难度任务下保护3个殖民地免于虫族感染	10点
到府问诊	在困难难度任务下保护5个殖民地免于虫族感染	10点

挖掘行动



主线任务	1）找出镭射钻洞机 2）摧毁萨尔纳迦神殿大门 3）镭射钻洞机不可被破坏	奖励任务	120000	奖励任务	寻找神族圣物（3个）	任务奖励	神族研发点数3点

终于解决了汉森博士的事情，还没等雷诺休息下来，莫比斯的挖掘信息就来了，这次是在蒙利斯行星上，有一个古老的萨尔纳迦神庙，一个神族的古老神器就埋藏在这个神庙里，不过这个神庙的大门异常坚固，需要激光钻枪才能打开。之前，莫比斯基金会的挖掘部队已经在哪里布置了基地和镭射钻机，但不知什么原因他们很快就与总部失去了联系。基金会高薪再次聘请你去调查一个究竟，并且最好能够把那个神器带回来。同时，完成这个任务后，你就能碰到泽拉图，并激活系列剧情任务。



■ 奖励任务要用激光钻头摧毁

过关心得

本关任务记性好的读者应该知道大叔在之前的剧透中就介绍过了，内容一点都没变化。你需要找到并防御你的基地，确保镭射钻机钻透神庙大门，获得神器。本关防守是关键，坦克、碉堡和防空塔是少不了的，最好在基地的两个出口周围围上一圈，这样你基本上就能高枕无忧了。普通难度成就很容易，只要基地左右两侧的神族进攻部队一出现，你就用镭射钻机搞掉他们，很快就能杀满20个。想要完成成就的朋友需要准备一支进攻部队，越快越好。因为镭射钻透大门顶多也就5分钟的时间，你要在这段时间里，先摧毁地图下方的神族基地（大约30个建筑），然后在打掉左上放基地的一角，就可以完成任务。这两个基地防守很严密……建议你多造坦克架在外围，然后把神族军队引出来消灭，一口气冲进基地里扫荡。



■ 路口两地堡两坦克足够了

任务成就	达成方式	成就点
挖掘行动	在达成所有任务目标的状态下完成挖掘行动	15点
钻头王者	在普通难度任务中，以镭射钻机击杀20名敌方单位	10点
真爽……	在困难难度任务中，摧毁50栋神族建筑物	10点

疏散行动

主线任务	1）摧毁数据核心（3个） 2）不能让刀锋女王存取数据核心	任务奖励	120000	奖励任务	击杀残暴虫	任务奖励	虫族研发点数3点



刀锋女王已经知道是谁在雇佣雷诺寻找这些神器，于是她向莫比斯基金会发起了进攻。首要目标就是泰拉朵VIII号行星，基金会的科技研究院所在地。纳鲁德博士（Narud 请牢记这个英文单词，如果你将它反过来拼，很容易就知道他是谁了，在后续剧情里，我的意思是星际三部曲的后面两部里，他都将起着至关重要的作用。）正在撤退，他要求你摧毁无法带走的数据核心，绝不能让凯瑞根知道神器在哪里。

过关心得

本关终于能发挥你的MM流战术了，兵营和飞机场都升级反应炉，加快造兵速度，在确保老家无碍的前提下才开始出兵（一般四架运输机，20个左右的机枪兵就足够了）所有的莫比斯生还者地点都在地图上标出了，普通难度成就很容易就能完成，而且每次找到生还者他们都会加入你的队伍。然后一路赶在刀锋女王前面摧毁3座数据核心就完成了，别忘了击杀残暴虫哦！困难难度成就敌军数量和防空能力都会大大加强，女王的移动速度也会加快，建议你别管生存者和奖励任务，以最快的速度摧毁核心，必要时可以选择快速部队来完成任务，节省时间。

任务成就	达成方式	成就点
莫比斯系数	在达成所有任务目标的状态下完成莫比斯系数	15点
内有活口！	在普通难度任务中找出所有莫比斯基金会的生还者	10点
硬汉	在刀锋女王未摧毁6个废弃建筑物前完成困难难度任务	10点



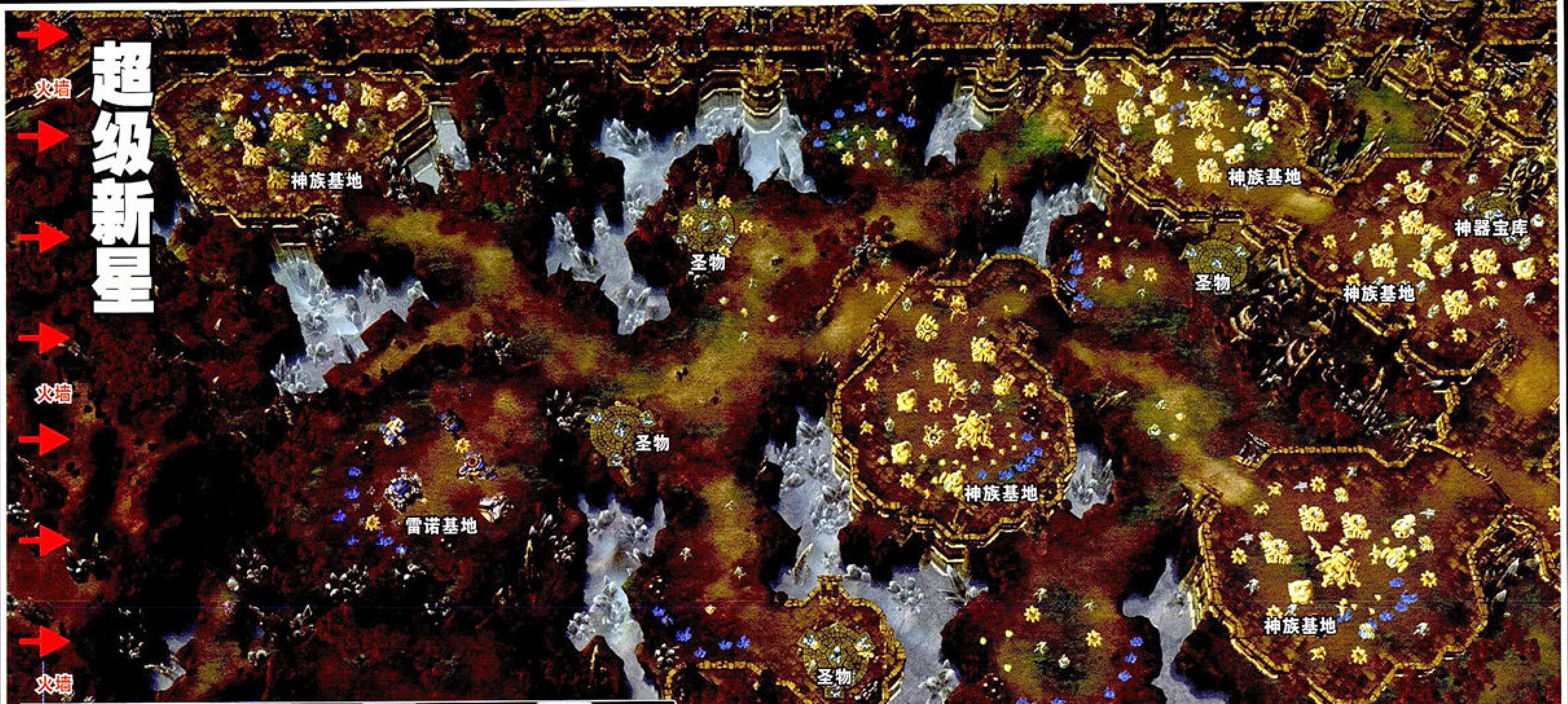
■ MM组合所向无敌



■ 快速摧毁基金会建筑

微信：bfwz8

超级新星



主线任务	1）清空降落区 2）摧毁神器宝库	任务奖励	120000	奖励任务	寻找神族圣物（4个）	任务奖励	神族研发点数4点

又一个神族的神器将雷诺带到了一个名叫钛风的行星，相信剩不到几个，古老神器的部件就能收集组合完成了。不过这次有点麻烦，钛风所在星系的恒星发生了超新星爆炸，施放出的能量正在灼烧钛风的表面，你必须赶在烈焰烧毁神器宝库前到达那里。同时，守护神器的塔达利姆也不会轻易让你得手，真可谓前有强敌，后有追兵。

过关心得

本关你可以拿到女妖战机啦！火墙烧得不算快，你只要在火烧到你之前转移位置就OK啦！多造女妖+机枪兵的组合，一路向东一直打到神庙所在地就行。普通难度的成就很简单，就是小心别让你的部队给火烧死。困难难度成只计算女妖在隐形状态下击毁的目标数，所以打的时候记得按隐形，平时就取消好了。记得一定要多造女妖，不怕牺牲。地图左上角一块神族基地是肉，记得派女妖去吃了它。

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼

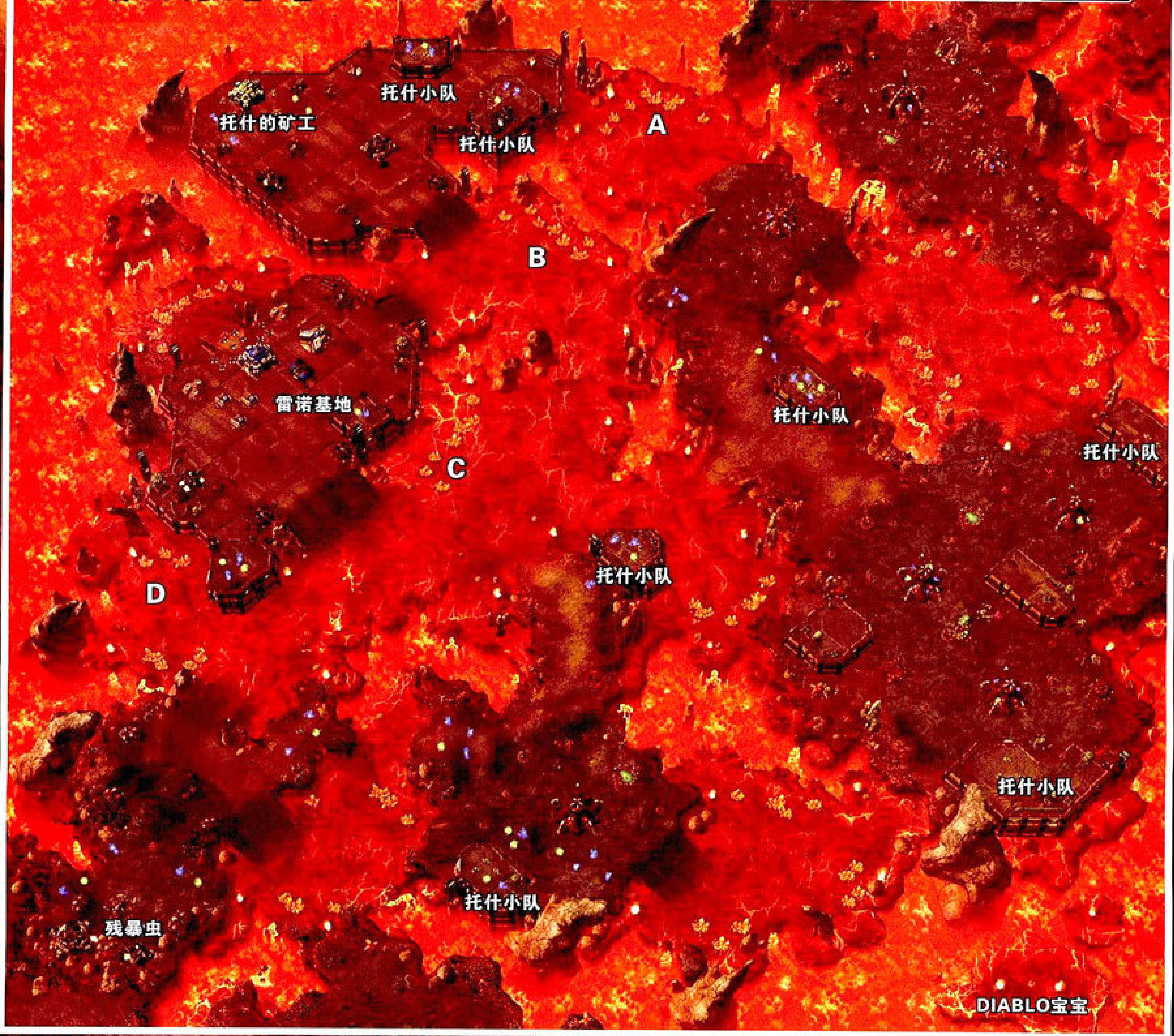
任务成就	达成方式	成就点
超级新星	在达成所有任务目标的状态下完成超级新星	15点
闪边凉快去	在不让任何单位死于火墙的情况下，完成普通难度任务	10点
震惊世人	在以匿踪女妖轰炸机达成击杀75个单位或建筑的状态下，完成困难难度任务	10点



■ 女妖+MMM是错的组合

恶魔乐园

主线任务	1）采集8000个单位的晶矿	任务奖励	110000	奖励任务	1）找出托许的矿工 2）击杀残暴虫	任务奖励	虫族研发点数3点



莫比斯基金会的生意还没做完，又一位雇佣者出现在了眼前。加百列·托什，一个背叛者幽灵战士。除了能支付高额佣金外，他与雷诺的最大共同点就是同样受到孟斯克的通缉并立志推翻这个王朝统治者。这也使得雷诺欣然接受了他的委托，虽然霍纳和芬德利都有很多疑虑。这次任务来到了一个火山行星：红石III，这里的熔岩极不稳定，但却有着数不清的高产量富金矿，托什让你为他采集这些金矿，但不巧的是这里也有虫族部队集结，生意不好做啊！

过关心得

本关也是暴雪的创意关卡，岩浆每5分钟就会淹没所有矿区一次，你需要格外小心你的工程车和基地。这关不需要什么高级兵种，机枪兵+医疗飞机的MM组合负责防守，新到的死神部队负责侦查和进攻。托什要你为他采集8000个单位的晶矿，一片矿区肯定满足不了，你需要寻找更多的矿区，我们已经在地图上为你标注了周围较近的A-D四片矿，开采的时候记得派两组MM防守，因为虫族会不断骚扰你。地图上角能找到一个基地并完成奖励任务。地图下角的残暴虫不难消灭，但如果是完成成就就得动点脑筋，在岩浆浮起前30秒，派两个死神把它引到低洼地，让岩浆把残暴虫烧死普通成就完成。困难难度成就中所有的托什小队都已经标注在地图中了，记得多派点兵去找哦！



■ 利用岩浆下沉空隙抓紧时间采矿

任务成就	达成方式	成就点
恶魔乐园	在达成所有任务目标的状态下完成恶魔乐园	15点
鲜红龙虾	在普通难度任务中用岩浆烧死残暴虫	10点
死神之友	在困难难度任务中找出所有托什的小队	10点



丛林欢迎你

主线任务	1）采集态化氢（7个） 2）不可让神族封闭7个	任务奖励	120000	奖励任务	寻找神族圣物	任务奖励	神族研发点数3点

在感受了火山行星地狱般的灼热之后，让我们稍微放松一下，行星贝尔石拥有茂密的丛林，同时也是塔达利姆神族世代的栖息地。这里有一种矿源是制造幽灵能量的关键，神族把它称为造物者之溪，而我们把它称为态化氢瓦斯。托什把雷诺带到这里当然不是来度假的，神族在每个态化氢采集点都建造了圣坛，抢在神族封闭它们之前采集态化氢，本关可以建造经典星际兵种：巨人，它将给你的任务带来诸多方便。

过关心得

记得这关我们在之前杂志中也介绍过，任务很好完成，只要派部队护卫好工程车采集态化氢矿点就可以。地图上标出了一共13处圣坛开采点，就像任务提示的一样，如果让神族封闭7处的话，你就无法采集到7个幽能气体。当然这种情况不太容易出现。你要很好的利用部队的防空力量，因为这关神族的空军部队很强（菊花船+斥候战机），机枪兵+巨人+医疗兵是不错的组合。困难难度成就不让神族封闭圣坛，那你就需要加快采集速度，两个或者三个一采集，你可以预先派遣部队扫平地图上A、B、C 3处，这里可以控制离你最近的7处矿源不被神族封闭，当然，一旦神族派出三个农民都被你消灭后，他们就会就进封闭圣坛，这时候如果你还没采集完的话，老天爷帮不了你了哦！



■ 只要兵力足够，可以尝试两个同时开采

任务成就	达成方式	成就点
丛林欢迎你	在达成所有任务目标的状态下完成丛林欢迎你	15点
破坏欲	在普通难度任务中不让任何太空工程车死于神族手中	10点
简单得要命	在困难难度任务中不让神族封闭任何一个圣坛	10点

越狱

主线任务		奖励任务		任务奖励
1）摧毁监狱的主基地	2）托许必须存活	1）击杀A栋监狱的守卫	2）击杀B栋监狱的守卫	25000 / 25000



终于来到了托许的终极委托所在地——纽佛森监狱，这里关押着托许的幽魂兄弟们，你需要帮助他营救他们。可正当你要行动，自治联盟的幽灵特工诺娃出现在荧幕前，告诉你托许的邪恶之处！（此二人的恩怨还请仔细观赏星际官方漫画《幽灵特工》）帮助托许你就能获得新兵种：幽魂，而帮助诺娃，任务会切换成“鬼使神差”，你获得的兵种就是传统的幽灵特工。这又是一个选择性关卡哦！

过关心得

很高兴你选择了托许，换成我也会这么做。这一关还是小有难度的。你只能控制托许一人战斗，雷诺的部队由电脑控制，不过他们会不断生产和出击，这减少了你很大的压力，如果不是完成困难难度成就的话，时间对于你很充裕，可以慢慢地跟在雷诺突击队后面行动，帮他们打晕敌人，消灭重型武器，这样完成普通任务成就也顺理成章。可你要小心防空塔，他们能看到你，在地图上我特意标了出来。千万不要和雷诺突击队混在一起，这样很容易被敌军坦克溅伤，特别是几个敌军防御点，你要找找有没有好的克敌位置。后期你会获得5枚核弹，如果炸准位置，将很大程度缩短你的任务时间，5个炸点也在地图上标出，困难任务就没这么悠闲了，你需要找寻更好的突击点，监狱囚犯会帮你很大的忙，给你眼镜蛇和坦克，一定要营救，祝你好运！

任务成就	达成方式	成就点
越狱	在达成所有任务目标的状态下完成越狱	15点
冷血杀手托什	在托什的生命值未曾低于100点的状态下完成普通难度任务	10点
监狱暴动	在25分钟内完成困难难度任务	10点


■ 核弹的位置要炸准


■ 营救囚犯能给你坦克支援

鬼使神差

如果选择诺娃，则任务会变为“鬼使神差”，和“越狱”相比这完全就是一个潜入型的关卡了。难度和越狱差不多，但关卡时间相对长一点，因为任务分为三张小地图，分别设有朱磷储存库、态化氢瓦斯槽、幽能波灌输器，这些东西是托什生产幽能士兵的工具，你必须要摧毁它们。奖励任务的10个幽魂在第一张小地图里有2个，第二张里有3个，第三张里有5个，我已经分别标注在地图上。切记，小心翼翼是关键。任务完成后，托什就会被诺娃干掉，这个结局是否会影响之后游戏的进程，我们尚不得而知。





主线任务		任务奖励		奖励任务		任务奖励	
主线任务	1）摧毁朱磷储存库 2）摧毁态化氢瓦斯槽 3）摧毁幽能波灌输器 4）诺娃必须存活	任务奖励	125000	奖励任务	击杀10个幽魂（每个奖励5000）	任务奖励	50000

过关心得

小地图（一）这关比较简单，上来先让你的MM组合与诺娃汇合，然后一路杀上去，注意坦克、铁鸦和巡洋舰这些武器都能被诺娃用心灵感应俘虏，拥有它们你过关就会容易很多。在困难模式下记得摧毁地图周边的防空塔，漏掉一个，成就就无法完成哦。

小地图（二）这关诺娃先行清理A点平台，你就能得到8个死神、2辆坦克和1架铁鸦的部队支援，充分利用好兵种配合优势。比如铁鸦在B点放置一个自动机关炮，就能稳妥地打开大门（是BUG吗？）；也可以先架起坦克，然后让铁鸦去侦察引诱；通常情况下，死神可以用来到达你所不能到达的地方。本关左上角的幽魂由于是在岛上，所以需要你用核弹击杀，核弹在核弹库里能够得到。

小地图（三）这关你能获得4架维京战机和4架女妖战机的支援。先进攻右下角，你会发现一个虫族的雷兽和一架雷神，如果这时你还未完成普通难度成就的话，就简单了，先后控制这俩大块头大开杀戒吧。本关有5个幽魂，记得不要漏掉，最后你还可以获得一颗核弹，用它来消灭最后一坨敌人吧。



■铁鸦在这里架设机关炮，可轻松开门

任务成就	达成方式	成就点
鬼使神差	在达成所有任务目标的状态下完成鬼使神差	15点
支配戏法	在你控制的单位击杀了15名敌方单位的情况下，完成普通难度任务	10点
完全质子转换	在困难难度任务中击杀所有敌方单位	10点

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼



星蕴研究以及心得补遗

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

星蕴系统研究

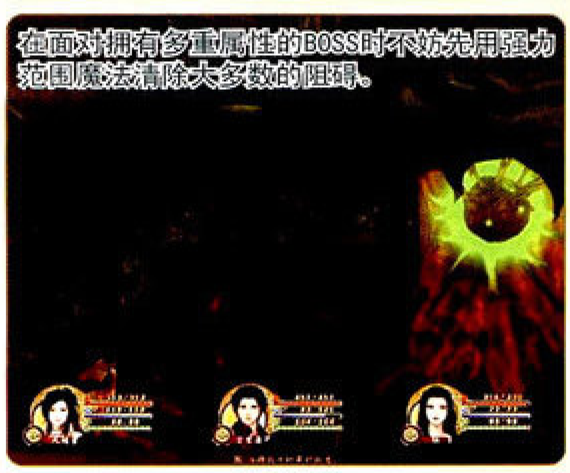
星蕴是拿来干什么呢?

- 1. 是点满一块区域，可以出耗元气的特技（打击对手或者被打时获得元气），点满一块区域，无论是否用同一属性点满的一块区域，都将出耗元神的技能。如屠苏的玄真剑，点满朱雀头部的四个的区域或者朱雀尾部的四个的区域都可以出。这类技能每个角色都不同。
- 2. 是不同的小块，加不同的点将对角色的能力值有所影响。可以在星蕴界面下指向某个点，可以在下面看到加各属性对角色能力值的影响。
- 3. 是连起一定数量的同属性点，可以点出耗元神的法术。

星蕴系统可以获得的法术

火

三点相连：单体火攻
四点相连：单体火攻追加元神伤害
六点相连：群体火攻
八点相连：单体反弹法术
十点相连：群体火攻
十二点相连：群体火攻
火基本上算一种纯伤害的属性。



在面对拥有多重属性的BOSS时不妨先用强力范围魔法清除大多数的阻碍。

水

三点相连：单体冰攻
四点相连：单体治疗
六点相连：单体复活
八点相连：单体冰攻追加冰冻三回合
十点相连：群体冰攻
十二点相连：群体满精追加无敌一回合
水的辅助作用依然无可比拟，终极技能的效果十分强大

土

三点相连：群体土攻
四点相连：单体免疫一次伤害三回合内有效
六点相连：群体土攻
八点相连：单体治疗
十点相连：单体土攻
十二点相连：群体土攻追加眩晕
土系拥有所有属性里面最多的群攻，有一个治疗技能和一个辅助技能

木

三点相连：单体木攻
四点相连：单体解除混乱残废
六点相连：单体提升敏捷运气三回合
八点相连：群体木攻
十点相连：单体木攻
十二点相连：群体木攻
木与土差不多，单体提高敏捷运气是一个相当实用的技能

金

三点相连：单体金攻
四点相连：单体金属性攻击追加防御敏捷下降三回合
六点相连：单体提升攻击三回合
八点相连：单体金攻
十点相连：单体金属性攻击
十二点相连：单体金属性攻击追加金属化三回合



利用好属性问题可以免除许多攻击的威胁。

百里屠苏的星蕴研究

星蕴分两大块，上有十一块，下有十二块。所有星蕴都填满的话那么屠苏可以有两个较高等级的属性技能，第一个可以加到终极。第二个可以加到十点相连。那么可以看看各属性在加满都会有什么效果：

上面区域

火：精+70 气+12 攻+16 防+7 抗眩晕+10 暴击率+10

木：精+28 神+6 攻+7 防+13 敏+5 运+13 逃跑率+10 抗眩晕+10

金：精+15 神+5 运+6 敏+6 攻+12 气+2 抗中毒+10 招架率+10

水/土：屠苏上方加水有减能力值的区域，故不考虑

分析：单就数据来看，加火的攻、敏加值是最好的，而金系的也不差，同时金系法术的妨害效果不错，所以建议把金系的四点相连的魔法点出来。

下面区域

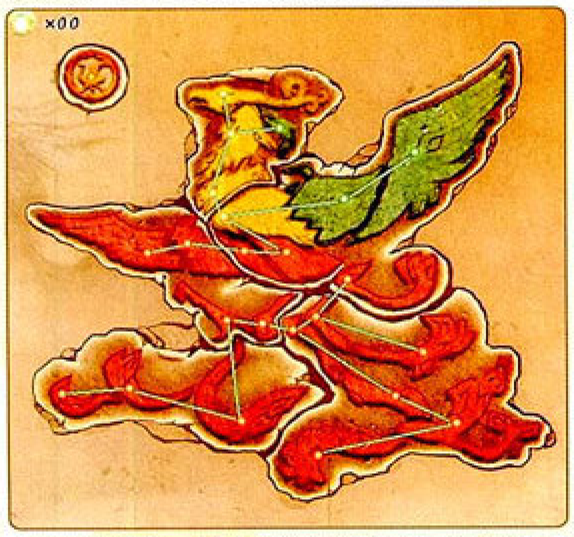
火：精+35 神+24 攻+8 防+14 敏+12 运+14 抗眩晕+10

水：气+4 神+15 攻+12 敏+5 运+6 防+12 抗衰弱+10

木：精+56 神+6 攻+21 防+6 气+6 运+7 敏+5 抗残废+10

金/土：下方区域金土有减能力值的区域，故不考虑

分析：依然是木系偏血防、火系偏攻和敏，因为下半部分可以连出一个大招所以推荐火系点满，上半部分以属性点的搭配为主。



▲ 百里屠苏：在火系达到终极技的同时有着补充的属性加成，同时金系能习得不错的妨害技能。

百里屠苏的技能如下：

一块填满：玄真剑 群体攻击

两块填满：毁殇 单体攻击 会消耗自身血量（终结技，战意越高伤害越高）

三块填满：魔噬 元精低于三成时大幅度提高攻击力

四块填满：血戾 单体攻击 大幅度提高战意

全部填满：煞魂 反弹物理伤害



后期一些怪会有“五行反”的属性，要注意技能的使用。

风晴雪的星蕴研究

风晴雪的星蕴依然是23点，从上到下一字排开，最中间两个是抗性点。所以依然采用屠苏的分上下两部分进行分析。

上方11点

水：精+90 神+18 敏+14 运+30

土：精+20 神+10 攻+12 防+12 敏+5 运+7

金：精+84 神+14 气+2 攻+14 防+6 运+14

木：精+20 神+10 攻+18 防+18 敏+5 运+7

火：减能力不考虑

分析：风晴雪的上方11点绝对适合加水，血量和蓝量的加成都不错、同时也有着一定的敏捷加成对于一个辅助来说都是相当好的能力值，而水本身就是个强力辅助。其他金系的敏捷比水差了一截，木系仅仅是在防御上有加成，其他精、敏差很多。

下方10点

水：神+9 气+6 攻+22 防+21

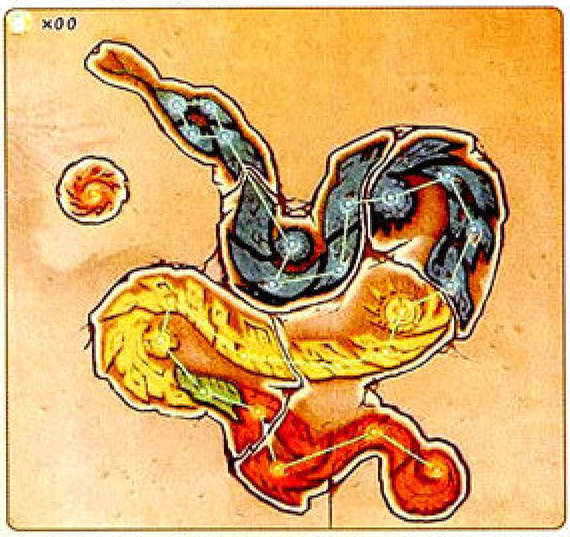
金：神+7 气+2 攻+13 防+13 敏+12 运+8

木：精+35 神+5 气+3 敏+10 运+14

火：精+50 气+3 攻+12 运+12

土：减能力不考虑

分析：由于上半部分已经可以修炼出一个终极魔法了，所以下半部分在确保水属性加值的情况下以增加属性点为主，金系和木系都是一个不错的选择。



▲ 风晴雪：主要以水系为主，同时可以习得一定的金系魔法和土系的防御法术，防御能力相当优秀。

风晴雪的技能如下：

一块填满：寒月・断 单体攻击

两块填满：琦月・殇 单体攻击 附带降低敌方攻敏三回合（终结技，战意越高伤害越高）

三块填满：明月・润 单体复活

四块填满：残月・霜 群体攻击 附带降低敌方运三回合

全部填满：幽冥瘴 受到攻击会使攻击方中毒三回合

襄铃的星蕴研究

星蕴系统是23点，襄铃的星蕴其实非常的麻烦，由于如同十字型一般，中间有着一些关键点，十分限制发挥，而襄铃本身的攻击以及法术能力也不算强，所以十分的难以寻找最具人物特点的强化加点。不过襄铃的终极技能“使用物品的效果加倍”来看，不妨将其塑造为一个使用物品的全辅助系角色，加点上面在保证一定的独有法术能力后，全部偏重敏捷属性的加值。

头部

土：精+48 气+2 防+6 敏+14 运+5

其他属性基本都没有什么有用的属性点

脚部

这部分比较特殊，推荐金+火：敏捷+34

襄铃体现高敏捷的星蕴区域，强烈推荐这么加

身体以及尾部

这部分基本没有什么特别好的属性，敏捷加成的分别的点分别有三个火、水、木，不过木系的增加整整10点敏捷，如果想要让襄铃拥有一点法术能力的话就在这里全部连成11点木系。



▲ 襄铃：在保障本身木系法术的情况下突出敏捷的加点，由于星蕴图尾部的属性点基本没有什么特别好的加成，不如全部加成木系，其他加点注重敏捷。

襄铃的技能如下：

一块填满：大地红 单体攻击 消耗爆竹 大幅度提高战意

两块填满：天狐千幻 单体攻击 伤害极不稳定

三块填满：挥金如雨 群体攻击 消耗金钱

四块填满：烟花鼠 单体攻击 消耗爆竹 附带各种不良效果

全部填满：万物通灵 使用物品的效果倍增

方兰生的星蕴研究

最强的法系人物，24点全部相连的星蕴点数也可以让其学会两个终极法术，蕴图分为两部分狮头12点，身子12点，分配起来容易。因为方兰生本身的攻击力并不高所以全部点满一个属性，出高级魔法比较重要。

狮头12点

水：精+105 神+48 气+3 运+24 攻+6

木：精+56 神+14 气+2 敏+8 防+12 攻+6 运+6 逃跑率+10

土火金：减能力暂不考虑

分析：水加的精神都很多，运也很高，只可惜敏欠缺了，点满水系可谓是当仁不让的选择。

狮身12点

木：精+28 气+5 攻+12 敏+10 运+12 防-3 抗残废+10

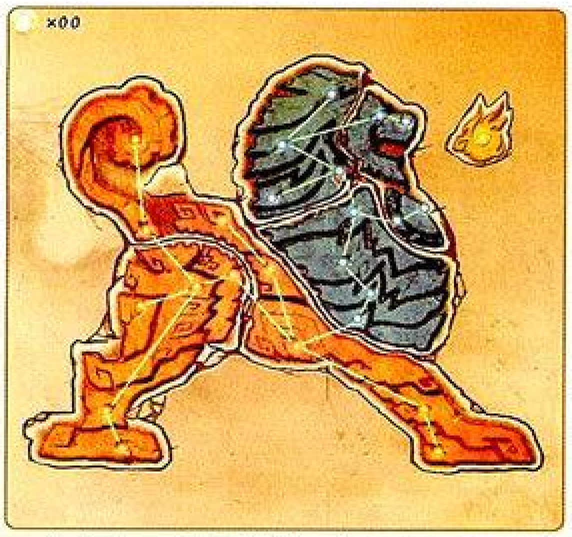
土：攻+12 防+18 精+28 抗金属+10 运+10 神+5 敏+5

水：攻+12 防+18 敏+17 气+6 抗冰冻+10 抗衰弱+10

分析：土系的加精和防都不错，而且土系本身的群攻能力以及辅助防御也尚可，12点土系可以说是另一个理想的选择，要是敏的加成再高一点的话就完美了。



屠苏作为有着众多个人挑战的角色要悉心培养。



▲ 方兰生：应该说比较没有过多变化的加点方式，同时精通水系和土系的魔法，全能力最为优秀的法系人物。

方兰生的技能如下：

一块填满：智拳印 单体攻击
两块填满：妙音天 单体解除衰弱 毒
三块填满：火天印 单体攻击 对鬼灵有加成
四块填满：菩提明心 群体复活 治疗 （终结技，战意越高恢复量越高）
全部填满：狮子无畏印 受到攻击自动恢复元神

红玉的星蕴研究

红玉的星蕴和襄铃差不多，只能加出一个高等级技能。红玉是属金的，高敏捷、高攻击是其特点，那么一个发挥其特长是个不错的加点策略。

星蕴以中央点为中心有三个分支：

上边8个点

金：精+96 敏+10 运+6 攻+8
水：精+25 敏+18 防+6 运+6
火：神+20 气+2 攻+6
木：神+5 敏+8 运+6 防+18
土：攻+12 神+6 敏+6 防+6 气+2

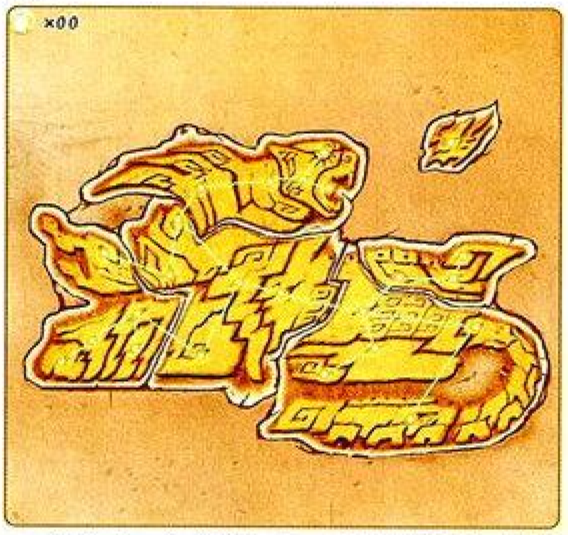
左边5个点

金：敏+20 气+12
木：神+10 敏+8 运+12
土：运+10 敏+6 防+5 神+5
水火：减能力值不考虑

右边9个点

金：攻+16 防+14 神+12 运+16
水：防+12 运+12 气+6 神+10 攻+6
土：减属性，其他点能力值加的也不多，不考虑

分析：红玉作为速度型角色金系的各项点数都突出了这个特点，同时因为金系有增加法术伤害的技能所以索性全部点选金系也不会让人物偏离原有的特性。不过这样做就要用上不少加元精的补品，所以还是平衡一下物理能力比较好，在点出金系终极技能的同时，点上水系和木系的点数来增加属性能力。



▲ 红玉 A：全金系加点，红玉的星蕴图整个金系属性基本都是红玉需要的属性，加上增加金系法术的技能，爆发力惊人。



▲ 红玉 B：在保证金系攻击情况下的敏捷偏向加点，金系法术不差，同时敏捷突出物理输出也不错。

红玉的技能如下：

一块填满：疏影 单体攻击 提升战意
两块填满： 暗香 单体攻击 追加衰弱
三块填满：心止尘香 大幅度提升自身法术伤害 五回合
四块填满：乱红飞幕 群体金攻 （终结技，战意越高伤害越高）
全部填满：淬剑 更容易累积战意





襄铃的特有招数可以应对很多情况，不过消耗的金钱也很惊人。



在后期面对拥有强力范围必杀的BOSS，水系最终级的防护能力十分必要。

尹千觞的星蕴研究

尹千觞的星蕴也十分的繁杂，相当的难以判断，不过尹千殇这个人物的特点相当明显高攻、高防、高血、高气、电信的战士系角色，而他本身的元精也很少速度不高并不适合法术能力，不如直接砍下来来的实在，所以加点全部以属性为重。

土

狼前腿那一块+右边一块：精+120 攻+30
狼头+狼脖：神+18 敏+18 气+9 运+6 防+9
狼身+狼尾剩下的：气+12 运+12 防+9

木

狼前腿那一块+右边一块：精+40 攻+14 敏+12
狼头+狼脖：减攻，不考虑
狼身+狼尾剩下的：减气减神，不考虑

水

狼头+狼脖：攻+16 敏+10 运+6 精+56 防+8 神+5
狼前腿：气+6 防+8 神+5 运+6
狼身+狼尾：攻+8 防+8 敏+5 运+6 神+5 精+28

火

狼头+狼脖：减属性、其他加的也不多，不考虑
狼前腿：运−5 防+6 敏+15
狼身+狼尾：减攻、减防

金

狼头+狼脖：精+84 气+6 攻+24 防+8
狼前腿：运+12 防+8 气+3 神+5
狼身+狼尾：神+10 敏+5 防+8 运+6

分析：舍弃法术能力，全部以属性为主，而属性上这是保障攻击和敏捷的前提性进行加值，力求做到一击杀敌。而土系的防御技能在某些时候用一下为贫血的队友做援护也是不错的选择。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





▲ 尹千觞 A：完全无视法术能力的加点，带来了相当有利的属性加成，但是法术能力极差，不过游戏中尹千觞本来就没什么机会释放法术。



▲ 尹千觞 B：保障物理能力的法系加点，可以有一定的土系和水系法术作为辅助。

尹千觞的技能如下：

一块填满：钝击 单体攻击 追加眩晕

两块填满： 重斩 单体攻击（终结技，战意越高伤害越高）

三块填满：对酒当歌 暴击率增加 闪避率减少 消耗酒

四块填满：将进酒 单机统计 追加混乱三回合

全部填满：醉意阑珊 更容易累积元气

五个隐藏地图的位置

红叶湖

这个地方有一个宝箱、如果你在触发剧情前拿到这个宝箱，剧情完了以后、会有两个猴子对你做鬼脸。



一开始的隐藏地图，如果错过了以后就没有办法再来了。



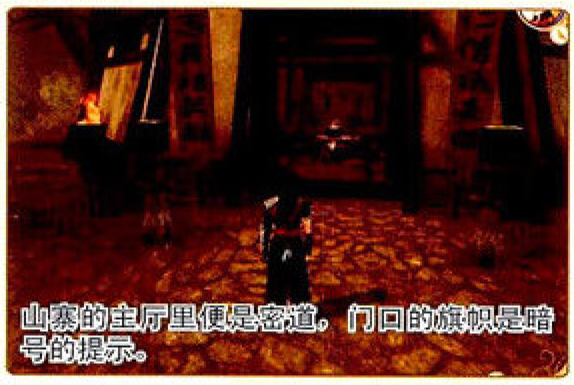
入口就在宝箱后面的山洞中。



地图最后的战斗需要及时救出乌妈妈，所以要全力攻击。

翻云寨主厅

打完了翻云寨头目，你就会看到大厅四周分布了四块板子，按照“忠”、“义”、“仁”、“信”的顺序踩，踩完了就有一个隐藏区域。



山寨的主厅里便是密道，门口的旗帜是暗号的提示。



在踩完机关后就会在中间出现秘道。

雾灵山洞

具体的地方比较难以描述，在推完石头，过河之后的存档点附近会看到一块裂开的墙壁，然后用灵兽就可以撞开墙壁找到入口。其实在这附近的时候多看一下地图就会发现其中有一块地方有蹊跷。



需要用灵兽打开的洞口，就在存档点不远处。



地图中间的一些地方需要得到可以解除冰块的灵兽后才可以解开。

江都城郊

离开江都后可以找到的地点，在众人喝完茶继续上路后，这个隐藏地点就在这附近。不过想要进入的话要拿到灵兽炎光之后才可以开启。



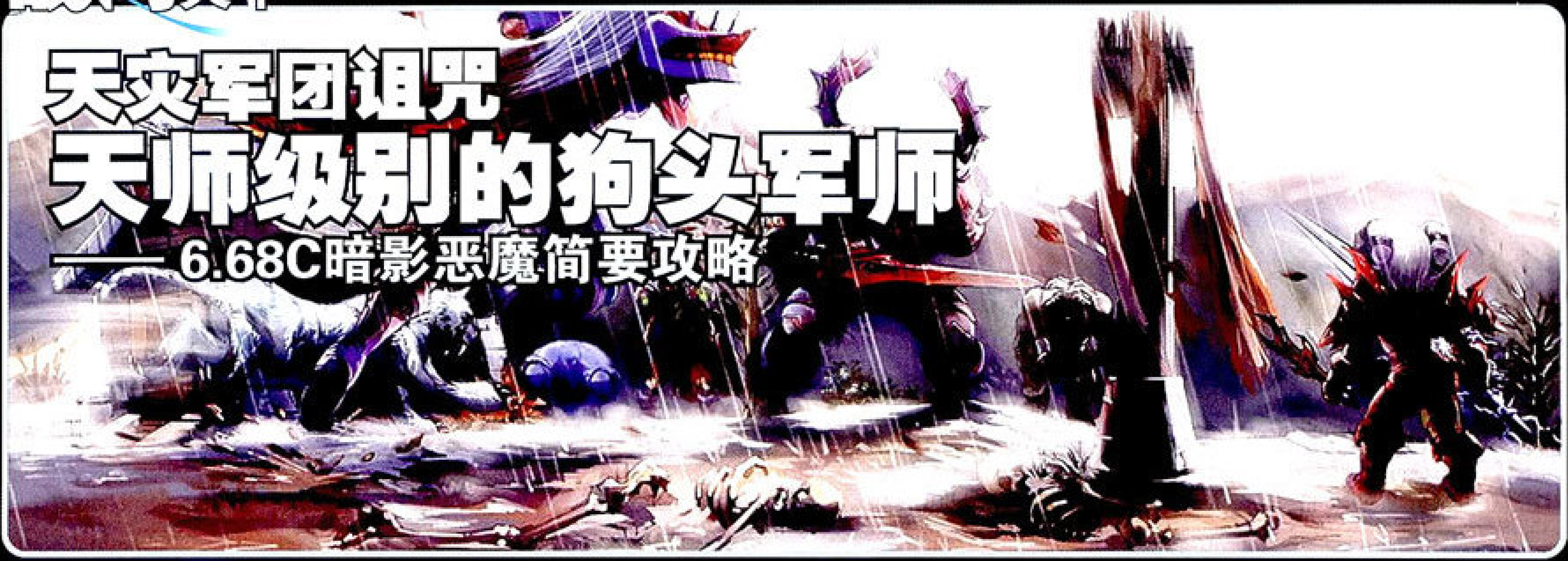
这里的入后还是挺隐秘的，需要好好观察地图。

秦始皇陵

进入秦始皇陵聚集所有人之后，便会来到有左右两个分叉的地方，一直向右走便会遇到一个人提示你，在烧毁所有的五张灵符后便会开启通道。



地道中的鬼NPC会告诉你暗道的存在。



天灾军团诅咒 天师级别的狗头军师

——6.68C暗影恶魔简要攻略

上次抢先做了6.68版本的分析之后，果然如野猫所料的IF连续进行了补丁更新，C版一直是某个版本比较稳定的补丁，这次的6.68C也让众多玩家体验到了四大新英雄个具体色的对战定位。一个月来，四大英雄的排名果然如野猫预料的那样，操作简便上手，团战控制犀利的萨尔最受玩家欢迎；GANK游走能力卓越，符合目前大势所趋的暗影恶魔第二；需要玩家之间高度协调配合，纯支援的小精灵也颇受玩家喜爱，攻略量也是最大的；最可悲的果然就是矮人直升飞机了。

既然，萨尔和精灵各大网站的攻略已经颇为丰富，矮人的实战意义又不足的话，那野猫今天的攻略自然就选天灾最新的狗头军师了。

诅咒！诅咒！还是诅咒！暗影恶魔技能解析篇

崩裂禁锢 主动技能 热键D
冷却时间：15/13/11/9秒
魔法消耗：75
施法距离：700

效果：暗影恶魔将一个英雄禁锢2.5秒。当这个单位恢复时，暗影恶魔将获得这个单位的两个幻象。幻象拥有本体30/40/50/60%的伤害，同时承受的伤害为150%，持续时间6秒。

解析：一级就拥有2.5秒的禁锢时间，这一点就足够让黑曜石泪流满面，大吸冰蛙的偏心了，再加上禁锢之后能获得2个具有本体一定攻击力的幻象，变体精灵也只能阿Q的自嘲，自己的幻象时间更长，而且还能乾坤大挪移，才能平衡一下心理。狗头的禁锢，通常自然是起手用来控制，后手留人等待队友到位，加上此技能还能对右方及自己使用，使得除了保护队友和自己之外，还能复制队内的强力DPS和英雄，在短时间内对其保护，这一点如果玩家能运用自如的话，无疑是给队内的黑弓、巨魔等英雄配上了一把免费的分身斧。

野猫倒塔小贴士： 在攻塔的时候，用禁锢复制自己血厚的英雄，能很有效地吸引塔的攻击力，甚至是把对方的来兵引走，让自己的部队快速攻塔。总体来说，禁锢的IMBA还是主要体现在前期GANK对手，后期控制对手主力DPS，复制额外的火力输出点上。



后期禁锢对手主力DPS，绝对又控制又输出，剽悍的很！

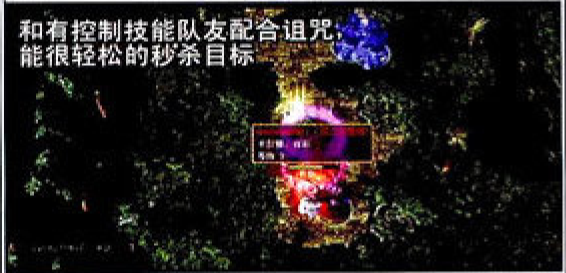
灵魂猎手 主动技能 热键C
冷却时间：13秒
持续时间：12秒

施法距离：600	作用范围：500

效果：暗影恶魔对一个区域释放诅咒，区域内的一个随机单位将被诅咒并承受更多的伤害。每级伤害增加为：20/30/40/50%

解析：灵魂猎手的效果类似于巫医的诅咒，只是巫医诅咒范围内的所有单位都会中DEBUFF，而狗头恶魔的诅咒则是超大范围内随机一个单位中诅咒。这样的设置，是为了抑制狗头恶魔强大的GANK能力，一个超大的500范围的诅咒，如果全员都中的话，那狗头就真的让巫医也情何以堪了，对手也不用打了。玩家在使用灵魂猎手的时候，只有类似于剑圣无敌斩的使用操作，才能精确地让GANK目标吃到诅咒，这就需要目标周围没有其他单位，对于技能的释放时机和操作有很高的要求。不过真的当狗头恶魔组织GANK，和队友追杀对手落跑的英雄时，600的施法距离和500的作用范围，又让上诅咒变的极其简单，基本盲诅咒都可以让单个目标中诅咒，而不需要巫医那么精确的操作了。可谓有利有弊，玩家就要避开弊端，利用优势了。

野猫倒塔小贴士： 灵魂猎手是狗头恶魔的灵魂技能，是他作为主力GANK，高效率猎杀人头的保证。配合队友基本上几个COMBO之后，目标就必然回家读秒去了，如果走经济条件好的话，狗头配合起一些状态，单杀都易如反掌。



和有控制技能队友配合诅咒，能很轻松的秒杀目标

暗影剧毒 主动技能 热键W
冷却时间：3秒

魔法消耗：50	飞行速度：1000
飞行距离：800	作用范围：150

效果：暗影恶魔施放出一个毒影，对碰触到的所有敌方单位造成50点伤害，同时附加毒咒，毒咒伤害基础伤害：20/35/50/65，持续10秒。效果期间每中一次毒影，毒咒伤害都会递加（前4次翻倍，之后固定增加50）并且效果延长8秒。效果结束时，中毒单位体内残留的毒咒会瞬间爆发，对该单位造成致命的伤害。在中毒的英雄身上，暗影恶魔将获得一个很小的 视野。

解析：看说明就能让你头晕，用起来更是有可能手忙脚乱，控制不佳的话达不到最大伤害的技能。但是狗头却可以靠这个技能成为线上磨血之王，也是狗头打钱的主要技能，不过玩家们可不要太指望这个技能真的如说明那样会造成"致命伤害"！只有那些操作不佳，不知道躲毒影的玩家才会让你舒舒服服的达到最高伤害的赌咒。在使用时，记住如下经验就好：1、前期线上磨血，尤其是在目标半血之后配合队友来一次爆发COMBO，猎取人头，注意魔法的使用量。2、游走GANK时，尽量不要在追杀的时候使用，因为伤害并不会很高，除非是最后补刀猎人头。3、可以使用毒影来探一下阴影位置的视野，使用方法同月女的飞箭和复仇之魂的恐怖嚎叫。4、中期之后将此技能点满、用来FARM打装备。

野猫倒塔小贴士： 虽然每次魔法消耗只有50点，但是要达到最高伤害，却要玩家至少释放4次以上，这对前期弱智的狗头来说是非常容易出现OOM情况的，所以控制好使用次数非常关键。不过只要50一次的魔法消耗，用来补刀小兵同时A英雄还是非常不错的哦。



毒影打起钱来非常的好用，是主要的FARM技能



大招 邪恶净化 主动技能 热键G

冷却时间：50秒
魔法消耗：200
施法距离：800

效果：暗影恶魔对敌方单位释放强大的邪恶净化，清除其身上的正面Buff。被净化的目标被减速4秒，初始减速速度为：1/2，1/3，1/5。在净化结束时，目标将受到200/300/400点伤害。

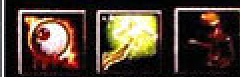
解析：狗头的大招和以前美杜莎的净化几乎一样，只是还能对单体目标可造成非常可观的伤害。单体的伤害看似普通，但是综合起来就非常的IMBA，再加上狗头可以诅咒增加50%的伤害，和狗头本身的GANK定位，此技能就真的让暗影恶魔跻身于一流游走GANK前列了，绝对不比传统豪强LION来得弱。在此技能面前，黑暗先知都不知如何是好了。

夜猫点评：暗影恶魔的加点路线有两种，一种是主GANK路线，优先升级灵魂猎手，增加诅咒增幅，副升级黑暗禁锢，出一级暗影剧毒用来开视野和追杀，有大出大！另一种是主升级暗影剧毒，线上磨血PUSH用，一级黑暗禁锢、灵魂猎手自保，有大加大的路线。野猫觉得，目前第一种GANK加点路线更适合狗头恶魔的定位，三级之后就可以开始游走，黑暗禁锢提供的假象更是能吸引塔攻击火力，让队友亲送3V2过塔杀人。



暗影恶魔 野猫流配装攻略

游走GANK辅助出装



侦察守卫 大魔棒 魔瓶：这三样东西是标准的游走英雄的出门装，眼用来控符，让暗影恶魔伺机拿双倍、加速这类的优质符前期杀人。猎取人头之后，就可以补上魔瓶加大游走的力度。

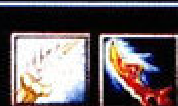


相位鞋 护腕：中前期的时候，这两样廉价的装备能很物美价廉地提升暗影恶魔的GANK力度，相位鞋让你跑得快，追击目标时倍儿轻松，护腕优质提升三围属性，让脆皮的狗头不再容易被反杀。



红杖基本是巫医诅咒之后的必然COMBO，既然狗头也有诅咒，那么自然也能照样学样地或用。禁锢+诅咒+大招减速+禁锢分身和死灵书小人，在6秒内狗头也能对敏捷类的打野目标造成一击必杀的输出伤害。

夜猫点评：其实基本上这些装备，加上大量的眼和回城卷轴，就是游走GANK狗头的基本装备了，野猫有时候干脆就是相位鞋2护腕，加上回城眼和魔瓶就是全场的装备了，辅助自然就要辅助的彻底。



散失加上大招净化，可以达成双净化的效果，让对手更加无处可逃，提升的伤害也只有少量的反馈而已，不是很推荐。风杖倒是走GANK辅助的狗头，在后期转型低端控制装备首选。

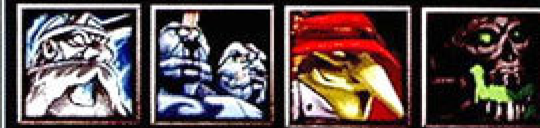


PUSH流的后期超神装，紫苑搭配上诅咒，秒贫血英雄没商量，单P起来也让狗头咻咻地杀人。羊刀对传统法师的提升，野猫也就不再骗字数了。



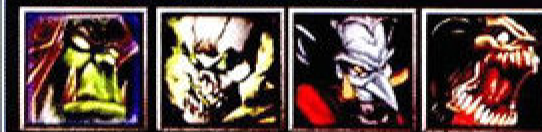
暗影恶魔的黄金搭档

高伤害秒杀组合：



几乎有单体高伤害的英雄都可以在狗头恶魔上好诅咒之后，轻松一轮捏爆任何目标，非常无脑，但也非常考验狗头上诅咒的功力。

异常状态增伤秒杀组合：



能再加上增加伤害DEBUFF的英雄和狗头配合起来就是“毒上加毒”，有时候几个诅咒一叠加，普通攻击都能让你收割人头。

游走王道组合：



前两位传统游走达人的地位配上谁都是如虎添翼，如今精灵守护的增加，可以打造出全新的加速全场跑，诅咒之后火速输出秒人的组合。

夜猫点评：暗影恶魔对玩家的操作、意识和配合的要求都颇高。难点主要还在于灵魂猎手的先手时机和暗影剧毒如何能达到出其不意下血这两条，其他技能都可在各种情况下很轻松地搭配使用。对于新手玩家还有一点一定要注意：认清狗头军师的定位是非常关键的，如果前期闷头打钱，出神装很容易错过中前期11级之前的GANK黄金期，这样你还不如选其他英雄吧。



毒影线上磨血能力一流，配合队友也能瞬间爆发秒杀对手



一群人的时候上诅咒就非常难了，要用施法范围边缘来选定目标



欧洲亡灵的崛起！亡灵新贵Happy激战人皇Sky

今年的e-Stars拥有着天王的选手阵容。Grubby、Xlord、Lyn、Sky、Moon以及Happy，这象征魔坛最高水平的六大明星，在三天比赛中展开了极其精彩的角逐，一场又一场的经典战役让所有观众难以忘怀。

让人耳目一新的欧洲亡灵选手

在当前最新的1.24版本之下，亡灵在顶尖选手的对抗当中始终是一个较为尴尬的种族，亡灵需要补丁，亡灵需要Buff，亡灵更需要救世主。在韩国四鬼已成过去神话，Lucifer等天王萎靡不振的时代，或许只有中国选手Ted称得上是世界级的亡灵天王。而在本次e-Stars大赛当中，从前并不引人注意的欧洲亡灵选手Happy，Xlord受邀参赛，为魔兽玩家们展现了欧洲亡灵的风格，让人眼前一亮。本次战报即将为大家讲解的便是欧洲鬼王Happy激战中国人皇Sky的激情赛事！

开局对招，以雇佣兵作饵巧妙开矿

这场比赛是在地图Twisted Meadows上进行，TM是一张拥有两座岛矿的巨大地图，四个基地出生点位对应四个高地，在比赛早期来说相对易守难攻，地图道路错综复杂，金矿、雇佣兵营、地精实验室分别坐落于地图四处，练级MF点位极多，往往选手在开局有着多种选择。此张地图中分矿位置离出生点较远，一般人族选手不会选择在早期直接扩张，而且离主基地较远很难互相支援，疲于奔命往往容易痛失好局。相对于亡灵选手则不同，两座岛矿的龙守卫决定了亡灵可以非常轻易地通过石像鬼清扫并开出分矿，并通过经济与对手僵持到中后期。


▲ Sky成功练完地精实验室后，DK旋即杀到，俭漏数个农民

在本次比赛当中Sky很早选择了开矿，并通过中立雇佣兵牵制拖延了对手的骚扰，成功放稳了分基地。面对中后期人类不断迂回骚扰，基地中民兵萎缩防御的传统打法，身负欧洲鬼王称号的Happy将如何应对呢？本次比赛当中，Happy出生在10点钟位置而Sky出生于相对较近的2点钟位置，双方都采用了中规中矩的正常开局。Sky放下英雄祭坛和兵营后召唤大法师，带着一波民兵成功MF了地精实验室处的野怪顺利升到了2级。而Happy则采取了蜘蛛流开局，农民探向7点和5点后判断出人族点位，DK第一时间奔向2点地精实验室处抓到了刚刚练级完毕的Sky，紧跟大法师在人类主矿迂回同时不忘利用开局探路的农民巡逻侦察3点分矿，目的非常明显，就是不让Sky轻易放下分矿。

攻等同守，步兵大海压制亡灵压力沉重

开局Sky可谓运气不佳，没有完美地练掉野怪，被亡灵盯上之后也不敢大胆开矿，过于焦急只会损失更重，于是便使用秒招巧妙支开对手的部队。Sky在使用大法牵制对方的同时，步兵和农民巧妙配合招出了绿皮和牧师，这一切都被Happy看在眼里，但也分散了亡灵的注意力。在DK紧随中立兵不放的同时Sky马上带着大量步兵民兵出门，卖掉开局MF掉的吸血光环并买了鞋和单传法杖，旋即练掉了2点处的分矿。而对方的DK这时还被Sky二线风骚操作的中立雇佣兵绕得团团转，来到分矿为时已晚，三级大法师，二级水元素，以及绿皮的强力点杀，DK血线很快见底，连之后第一时间招出的娜迦，几乎也是一照面被大法水元素A至红血。Happy压力沉重不得不退回地图中央，静待更好时机，完全无力阻止Sky经济的顺畅发展。


▲ 糊涂追杀雇佣兵的DK，殊不知Sky已在同时放下了分矿

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Sky分矿坐稳后并未放松，反而带着大量的步兵及二级水元素向对方基地进攻，正所谓"进攻才是最好的防守"！如果Happy此时选择换家，Sky家里的民兵和箭塔并非DK和蜘蛛所能应付，如果Happy此时选择开矿，Sky三级大法以及二级水元素的输出能力将使Happy家中损失惨重。部队血线较低的Happy只能硬着头皮在地图中央与Sky展开操作大战，尽管Sky的后续步兵源源不断，但Happy的精良操作和恰到好处的走位和死亡缠绕治疗却成功保护自方不受损失，且战且退后家中酝酿许久的石像车终于到位，凭借娜迦冰冻箭的优势逐一点杀步兵，Happy成功击退对方部队。



▲ 在3级大法2级水元素压制下血线见底，Happy被迫撤退

从选择上来看Sky的战术雷厉风行，Happy的应对同样犀利。Sky即使开矿后依然将人族攻坚守固的特色发挥的淋漓尽致，开矿后不松懈立即反击对手，在对方科技优势后不忘通过低等级部队骚扰，即使正面被压的同时，依然不忘将步兵分成两堆，派遣一小股进入对方家中骚扰经济。被拖延许久后半部Happy总算攻到了Sky的分矿面前，然而已经成型的茫茫箭塔却令其望而生畏，一番尝试后更被Sky的部队和箭塔两面保卫，无奈下Happy再次退回地图中线。



▲ 人类主矿成型，箭塔林立丛生，直叫人望而生畏

攻坚守固！将种族特性发挥至极的中国人皇

比赛进行到这种时刻来说，Sky已经具有了相当巨大的优势。通过无限步兵骚扰后转型80人口一波混合高级部队，并将亡灵强势击灭的威胁即将来临。Happy在积蓄到三部石像车后果断出击Sky主矿，强行攻击对方主基地，逼迫对方修理来制造压力。家中升级到三本后第三英雄巫妖并没有跟上大部队，而是买了个腐蚀之球留在家中进行防守。果不其然，Sky的大部队浩浩荡荡而至，不知为何亡灵在这里显得有些拖大，1级英雄公然和对方3级英雄对点，紧接又不小心被步兵操作包围，最后被送回祭坛。

面对主基地岌岌可危的情况，Happy此时若直接大部队回城，Sky也会回城，然后双方进入无限换家的常规桥段。与一般亡灵选手不同的是Happy只派出了DK回家，巫妖也很快复活，试图通过两个英雄的输出外加主基冰塔减速化解人类的骚扰。

Sky果然是一位极其优秀的选手，地精飞艇出人意料地出现，并极大地保护了大法与水元素，使部队在避免受伤害的同时发挥最大化输出，消灭对方的农民及食尸鬼，同时步兵良好的利用了亡灵的建筑学，多次卡在关键位置把DK挡在基地之外。大赚之后Sky乘坐飞艇扬长而去，此役虽然牺牲了不少步兵却严重打击了对方的经济。Sky二本后在分矿处放下建筑开始爆破法，同时二发英雄山丘，势要将换家进行到底。



▲ 地精飞艇神来之笔，大法师以一人之力杀尽侍僧

出奇打击 欧洲亡灵天王别具心得的针对秒招

在这个不利时刻，为了压制Sky的基地并阻止对方不断换家，Happy展现了不同以往的应对方式，足见他在赛前赛中中下足功夫。首先他不同以往地造出了三个投石车跟随大部队攻击对方主基地，配合在接触战中等级不断攀升的巫妖，娜迦，以AOE技能迅速清剿对方的修理农民。与此同时，随着破法数量越来越多，Sky每次换家给亡灵带来的压力也逐渐增大，Sky在换家同时也做足细节，夹带地精炸弹企图迅速拆除对方建筑，但Happy总是能够通过精确的空中部队侦察，在最佳时机选择回城，将损失减少到最少。



▲ 无限换家的Sky，在对方良好建筑学和回城时机判断下收获有限

一番又一番你来我往的消耗之下，Happy的家中建筑以及部队并不见少，反而是Sky主基地农民的数量越来越少，以至修理速度不及投石车输出，被成功打爆。Happy此时并不急于扩大战果，反而急流勇退，在1点位置放下了分矿，这个举动，顿时使双方的角色发生了逆转互换。此时判断形势，其实爆掉一个主基对Sky而言影响并不巨大，但是几乎不间断的修理却使得Sky流失了大量的经济，步兵转型破法后一次又一次换家也没有能够成功压住Happy，或者对亡灵造成严重的打击。



▲ 最终决战，人类英雄不堪亡灵三大高级英雄连击



巫妖，娜迦技能AOE无限消耗农民

衡量利弊，Sky终于携带大量民兵，破法，以雷霆万钧之势向对方1点基地发起总攻，虽然声势浩大却改变不了英雄等级上的差距，大法和山丘在对方英雄一轮技能后就无法站稳原地进行输出，一直疲于奔命。破法和民兵虽能给对手一定压力，却无法形成有效的输出，在对攻之下亡灵部队逐渐耗尽。在两个英雄分别倒下后，Sky眼看大势已去，无力回天，旋即打出GG，退出游戏，Happy最终获得了本场比赛的胜利！

期待亡灵选手的真正崛起！

Happy选手作为欧洲鬼王并非浪得虚名，此次E-stars全程比赛中他充分展现了自己独特的亡灵思维，并在本场比赛中实践应用。在换家过程中使用保持蜘蛛，投石车攻击对方建筑，迫使对方修理消耗对方经济;抓住Sky没有强力对空部队的特点，使用空中部队跟随侦察对方部队，及时判断并回守基地。在打爆对方主矿后Happy转攻为守，双方的角色顿时也发生了逆转，即使坐拥大量部队，Sky的两个英雄等级也不足承受亡灵高级英雄CNF的三重奏连击，在双双被打回祭坛后Happy最终取得胜利！这并非一场传统的较量。双方从初期摩擦僵持到最后，细节做得更为到位的Happy选手最终成功力压对手，希望在暴雪即将推出的新补丁版本当中，亡灵能够获得真正的Buff强化，我们期待亡灵选手们的真正崛起！

战锤40K DOW2
星际战团 双突击小队战术详解



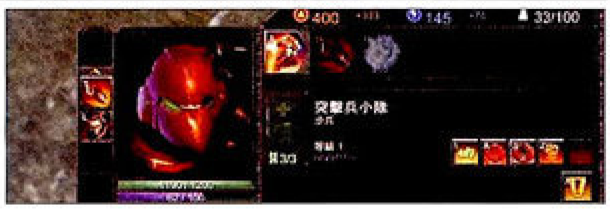
自从《战锤40K：战争黎明2》的首部资料片《混沌崛起》（以下简称为DOW2）发布后，星际战团（Space Marine、以下简称SM）原本板凳地位的1本近战兵种突击小队（以下简称ASM）突然焕发了自己的光辉，成为了如今DOW2战网上SM必用角色，并引申出了多种战术。今天就由我兔子来为大家详细介绍星际战团双ASM战术。

突击小队数据详解



【突击小队（Assault Squad）】

【基本信息】

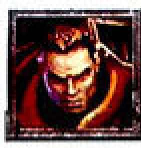


建造费用500、50
（人力资源、电力资源）
增援费用83.3、8.3
维持费用 12.8、0
移动速度：5 视野：40

等级	1	2	3	4
生命	400	440	484	532.4
生命回复	0.5	0.525	0.551	0.579
能量	100	115	130	150
能量回复	1	1.05	1.103	1.158
压制抗性	4	4.2	4.41	4.631
肉搏技巧	70	71	72	73

单位简介：

ASM是非常具有星际战团特色的部队，有较高的生命值、闪电一般的打击能力，良好的持续作战能力，以及非常难看的伤害输出能力。

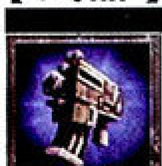


【突击小队士官】

升级费用 100、25

为ASM增加一个400HP的士官长，装备有动力剑和普通爆矢手枪（输出和TSM士官根本没法比），并且解锁“无情打击（Merciless Strike）”技能。

【武器】



爆矢手枪

射程：22
DPS：7
单发伤害：14
冷却：1秒
发射方式：单发



链锯剑

DPS：27
出招：0.8
收招：0.5
伤害：35
特殊攻击概率：30%
特殊攻击：小范围武器击飞，伤害27

战术详解

双ASM战术在现在这个DOW2游戏版本里真的很热，对战等级20以上的SM基本都会祭出两队飞天电锯杀人狂来到处吓唬人。不过这个战术与其说是建立在ASM被强化的基础上，不如说是建立在远程兵种整体被强化的基础上。

现在这个版本有一个很明显的整体修改，就是远程攻击的散射角度减少。简单地说，就是远程兵火力更加集中，暴露在远程火力下的无掩蔽单位现在减员的更快。没队长的守护者（Eldar的1本基础兵种）之类的非常明显，几乎是一瞬间就灭队。所以结果就是，现在大部分种族都会搞出数量吓人的远程部队，比如3队甚至4队射射小子的ORK、2队或者3队离子枪CSM或是大群的次元蜘蛛加守护者。



使用双手雷霆锤的FC是战场应对敌人英雄的主力肉搏单位

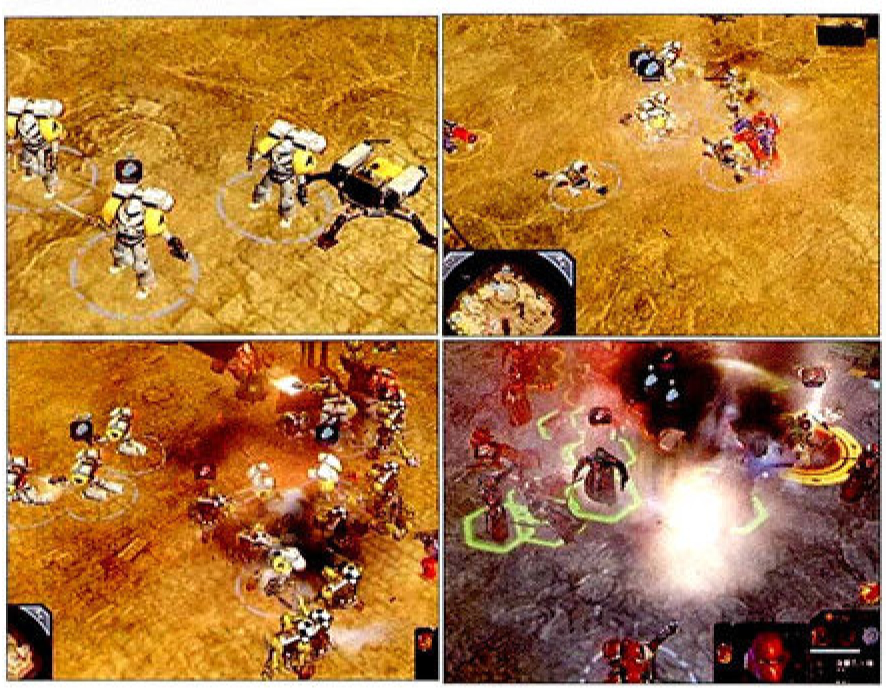
另一方面，ASM的“区域突袭（Assault Squad Jump）”也做了一个很大的调整，就是将跳跃变成55 mana使用，并且设定了最小跳跃距离。虽然表面上看起来只是减小了20蓝，但是却大大提高了ASM的机动性，让ASM在一次跳跃之后还能使用热熔弹或者二次跳跃。同时为跳跃中ASM增加了一个状态，就是在空中的ASM免疫压制并且减少所受到的90%伤害。这也就意味着ASM的突袭能力大大被增强，避免了满员跳向对方远程部队，落下去就剩下三具尸体外加一个空血队长的冷笑话，大大提高了ASM的生存力，让ASM的500资源50电力物有所值。


ASM的跳跃突击成为了打击固定阵型的远程部队的有效手段

于是，SM玩家的“ASM厨”（厨，指那些喜欢用单一打法的玩家）在对战里生产了大量的ASM，这又刚好克制那些大量出远程兵的厨战术。要知道这个克制是很明显的，本来ASM并不算是强力肉搏单位，只能算是“专业肉搏克制纯远程单位”的肉搏兵种。但是加上最近更新后飞行中远程伤害免疫和二连跳可能的机动性，一旦ASM成功跳入了远程部队之中，简直就是一场屠杀。在旧版本里，ASM向三队远程跳过去，落地的时候基本就废掉了，但是现在落地的时候ASM几乎还是满血的状态，还免疫压制，接下来基本就是远程部队被ASM这个业余肉搏追得满街跑了。


双ASM战术让ASM不再坐冷板凳，但是遇到强力肉搏单位，ASM的悲剧依旧

多人对战中，双ASM战术基本套路就是在一本只花50电出ASM，然后根据对手情况进行判断，如果是明显有载具流倾向的敌人就开始升级二本基地，二本之后按照以下路线：出热熔炮小队反甲、第二队ASM、第二个热熔炮。如果是Eldar的三队守护者狙击或者绿皮ORK三队射射小子之类的纯步兵打法就纯出ASM然后升级二本给ASM升级队长肉搏压制对手到终场。



现在双ASM主要还是搭配“药剂师（APO）”和“战场指挥官（FC）”用的比较多，“技术军士（TM）”因为自身可建造炮台的优势，在多人联网中依然是以在重要据点搭建炮塔的龟缩流。不过APO和FC的双ASM战术打法还是有着少许不同的：

APO的ASM战术主要是围绕着靠两队ASM与敌人步兵砍，APO在旁边远程射击，TSM（星际战士战术小队）削对方英雄血量。APO的加血让ASM的生存能力变得很高，并且还能通过爆炸医疗二次击倒对方单位来持续压制提高肉搏伤害。

而FC的双ASM战术则主要靠在后方开了“为了帝国”技能的TSM，而ASM基本是踩一脚打乱阵型，然后就随时准备飞回去开溜。FC则拿个锤子专门阻挠敌军试图靠近TSM的步兵，TSM身边还必须有装备散弹的侦察兵小队（SC）用爆射击倒敌人作为最终防线。战斗中开了“为了帝国”的TSM能输出非常可观的伤害，只要根据对手部队构成选择好武器，就能非常有效的造成杀伤。



但是，也并不是说双ASM就天下无敌了，实际上，双ASM自身缺点很明显，反甲不足，ASM本身不是强肉搏。虽然说有两枚热熔炸弹，但是ASM的热熔炸弹更多是用来减速对方载具，让对方载具全场观战，然后打跑对方步兵。但是如果对方用载具搭配肉搏这种组合，或者火力输出型载具如坦克、升级冲锋炮的无畏，双ASM就很难啃动了。其次，就是ASM对资源消耗非常大，典型的二本一波流，三本之后很是疲软。应对双ASM打法，如果前期能有效控制对方电力的话，对方就根本没有足够的电力造ASM，更别说双ASM成型的骚扰了。

关于小队士官升级

一般来说小队士官是必须升级的，能帮ASM小队增加一倍的HP，但是升级后解锁的技能“无情打击”需要慎用。“无情打击”虽然对于迎面冲过来的肉搏单位能给予很大的伤害，对1本单位一般都是造成1/2HP的伤害，用来敲打邪教徒或者兵虫之类人多血少的单位也非常给力。但是用完之后就会少一次跳跃的机会，所以请慎用。当然对方大队肉搏向你杀过来的时候还是非常有效的，通常用来掩护自己的TSM,让TSM有更多的机会射击。

关于反甲

在有队长的情况下，双ASM两把动力剑加上APO的动力斧外加两颗热熔，不能说没有足够反击敌人装甲单位的实力。但是，相对于TM那风骚的手雷热熔火箭筒粒子炮组合，坦克啥的都是瞬秒，双ASM的反甲真的只是一般呀。而且ASM最多也只能用来对抗轻型载具，如果让两队ASM砍犀牛坦克之类的大家伙还是力不从心的。对付肉搏机甲比如无畏的话，热熔炸弹减速让其整场观战是不错的选择。

总结

双ASM不是一种无敌战术，只是一种克制纯远程部队的有效组合，而且需要玩家对战场局势有很好的掌握的情况下才有它的市场，所以遇到双ASM战术的对手，玩家不需要十分的惊慌，将手下部队快速转型为以近战肉搏步兵加肉搏机甲搭配火力输出型载具的组合，或者干脆一开场就压制选用SM的对手，让对手无法成功的占领电站获得足够电力资源来造ASM。而作为双ASM打法玩家，则要牢记保持ASM部队的机动性，准确预知敌人下一波部队的主力是肉搏还是射击并灵活转型，在开局保持对对手的足够压力来获得对电站的占领，才是制胜之道。

电攻宝盒

模型地带 Model Zone

特别版 上海国际电影原型艺术展



时间 2010年8月8日—11月8日

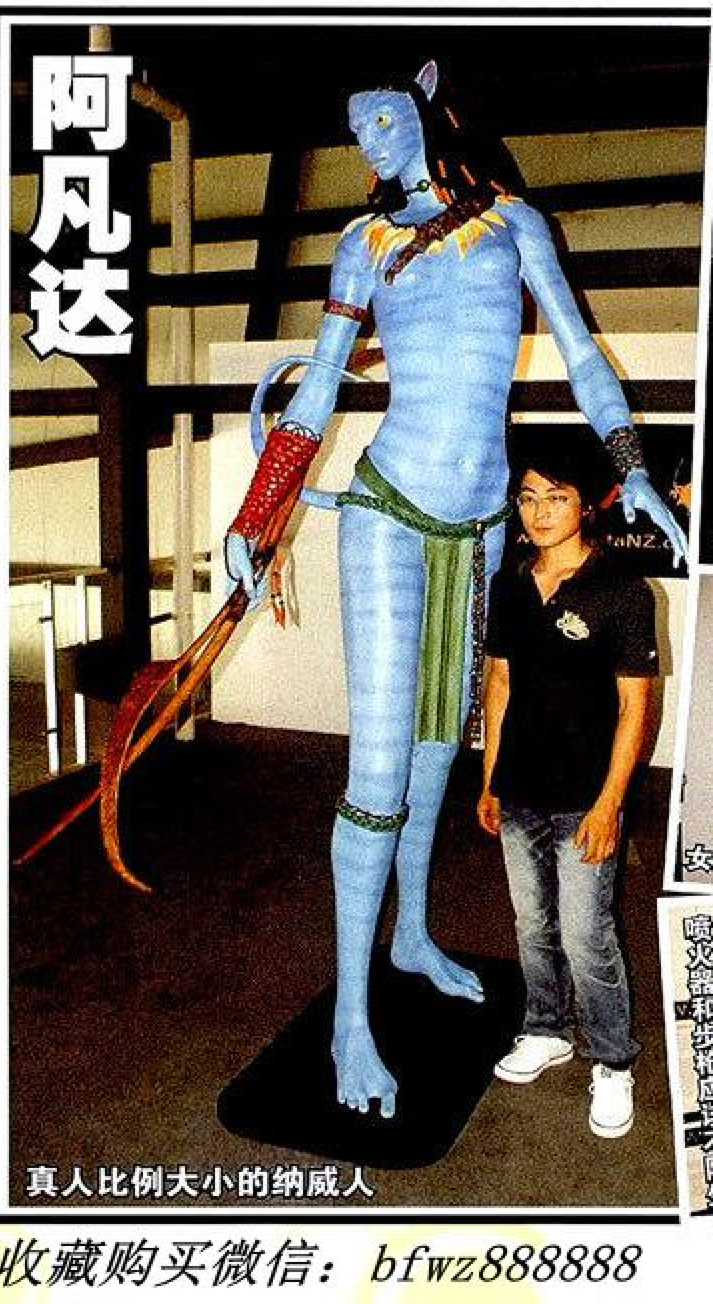
地点 上海东方尚博创意园区展览馆

地址 上海浦东东方路3539号

票价 成人票80元，学生票30元

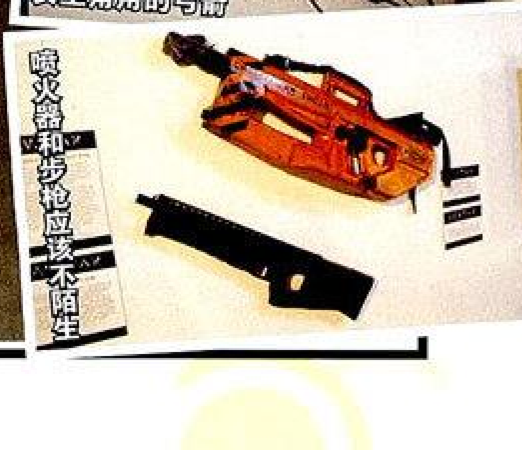
本月大叔借用模型地带的宝地来告诉大家什么才是真正的模型，我保证你看完以后肯定会有想把家里那些敢达、兵人、飞机、坦克统统丢掉的冲动，因为那些实在都是小儿科的把戏。纯爷们玩的模型在哪里？就在电影里！随着电影产业的发展，电影制作技术已逐渐走进了一个全新的时代。特别是近几年拍摄和制作的技术飞速发展，传统的拍摄、制作手法已成为阻碍部分地区电影业发展的羁绊。为促进电影文化交流，以及对当今电影最新制作技术的普及和推广，进一步推动电影文化在全球范围内的发展和传播。由国际著名导演唐季礼，著名演员成龙大哥联合好莱坞维塔工作室总裁理查德·泰勒联合举办的上海国际电影原型艺术展于8月5日到11月5日在上海东方尚博创意园区艺术展览馆举行了。本次展览中，主办方将邀请东西方电影界原创大师亲临现场，携带《阿凡达》《指环王》《星球大战》等20多部电影中的原创模型和手稿让大家一饱眼福，当然其中也不乏游戏中的模型。虽然暑假已过，但大家不妨利用双休日的时间前去观摩一下，绝对给你不同凡响的体验。

阿凡达


真人比例大小的纳威人


这是直升机上的机枪


女主角用的弓箭


喷火器和步枪应该不陌生

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

指环王



精灵王子



强兽人的真人模型



阿拉贡骑马模型很酷



最让人震撼的咕噜真人模型

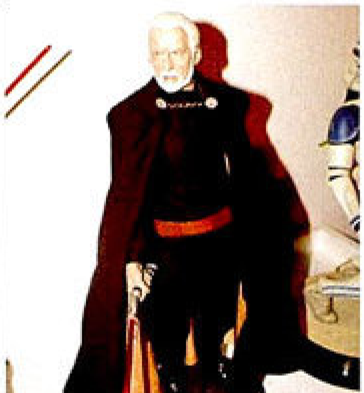


墙上排列着各种电影中的武器道具

星球大战









终结者

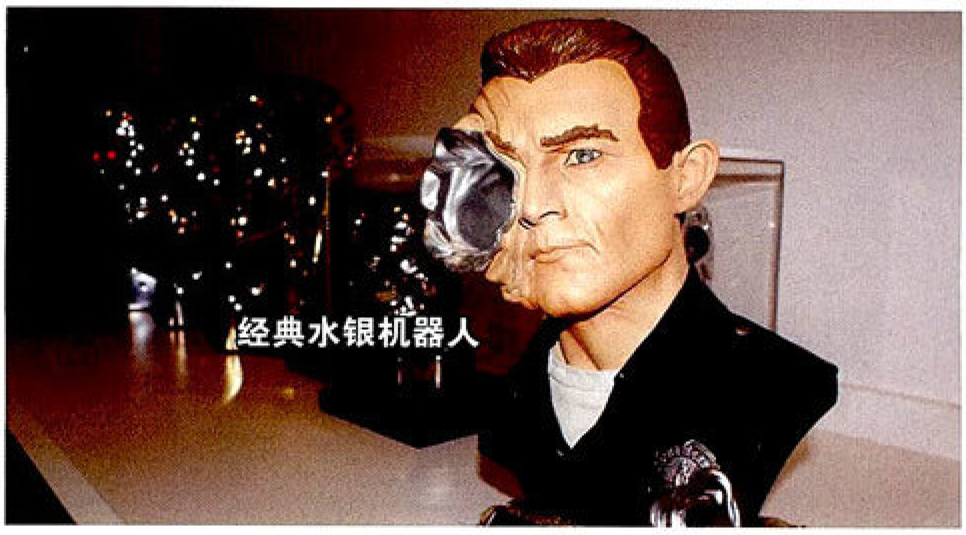


难得一见的真人比例终结者


最早的终结者


阿诺舒华破相图

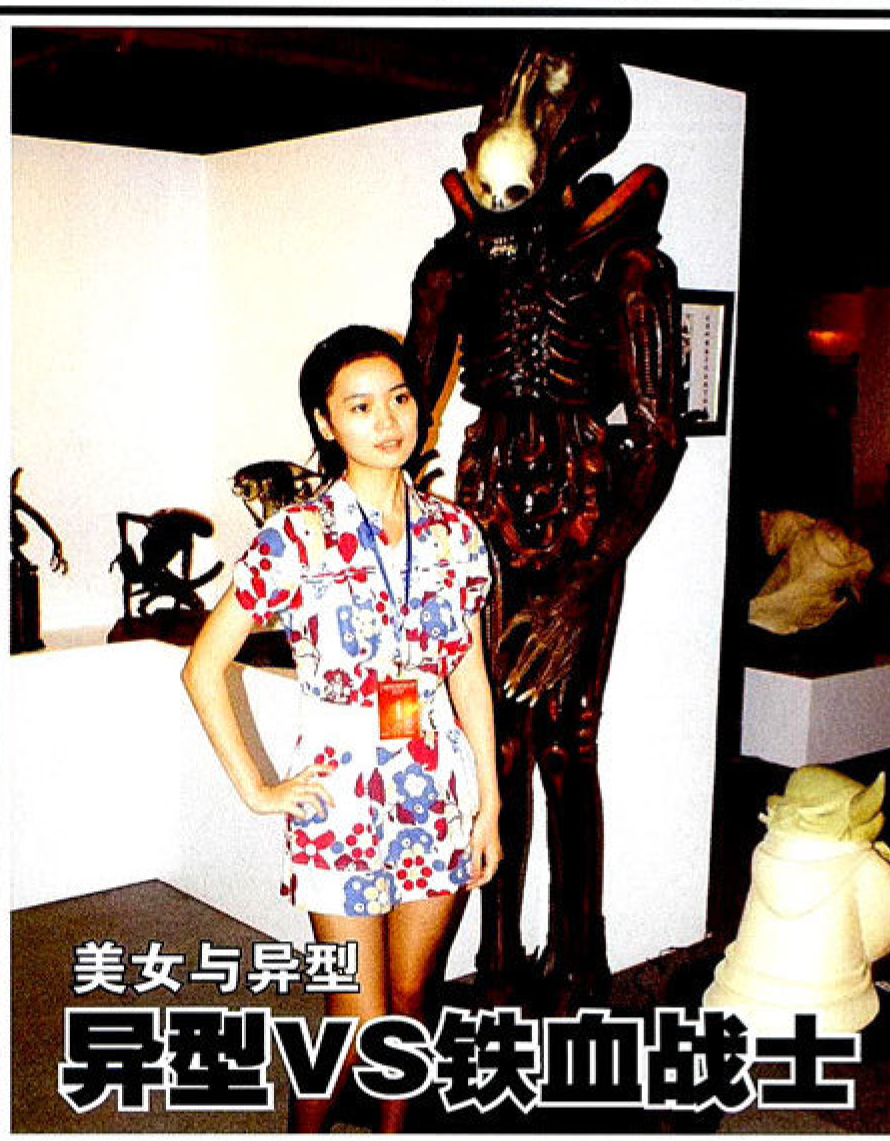

各个年代不同的终结者


经典水银机器人

异型VS铁血战士


这一套大叔很想收集啊


铁血战士的真正面目


美女与异型

纳尼亚传奇


橱窗里的全套纳尼亚戏服


冰风女王

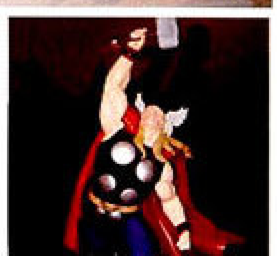

一代电影里的塑模

Marvel美国英雄传奇




蝙蝠侠

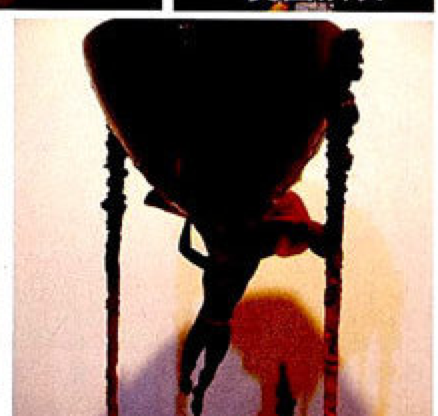

神奇四侠


美国队长


X战警狼人


蜘蛛侠


钢铁侠


超人

游戏不插电 2010魔兽世界集换式卡牌国家冠军赛

2010年8月21日～22日，2010魔兽世界集换式卡牌国家冠军赛在长沙举行。国冠赛是国内最为隆重的赛事，活动的组织、参与的人数和选手的牌技等等方面都代表了顶级水平。为了让更多玩家直观的感受这一盛会，特派记者火狼从现场为我们带来了独家的图文报导。



在“2010魔兽世界集换式卡牌国家冠军赛”上，2009年ChinaJoy最火的Showgirl组合“晴天小秘书”之一的“桃子”也陪朋友到此一游。这样近距离接触的机会怎能错过，赶紧按动快门一通狂拍。





这次“桃子”纯粹是来“打酱油”的，十分低调，不过还是被不少玩家认了出来。更何况美女永远都是亮点，在陪同她四处闲逛的过程中，来自男性同胞的羡慕嫉妒恨的目光如同一支支利剑从四面八方向我戳来。火力最猛之时，我似乎听到有人在我背后“呸”了一声：“靠！又是个‘励志哥’！”

第一天





▲ 某位牌手的“装备”一览：第一行从左到右分别为牌盒，比赛套牌（第一张是克尔苏加德），英雄。下面是相当于牌手身份证的卡片和用来计数的骰子。再下来的侏儒牌盒和右边的EA卡是参赛即可获得的奖品。最后为牌本和选手通行证。



▲ 国冠赛每年一届，这是第四次，是国内水平最高的盛事。主席台的布景以《愤怒之门》为背景，中文版本将在不久之后正式面世。

◀ 比赛的另一个作用就是“赶集”，商家总会借此机会将压箱底的东西拿出来提气

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



正在闭目养神的天津女牌手詹超，我在10米之外就感到了扑面而来的霸气



大师荆牧，“魔兽卡牌”视频解说小组“咣当三人行”之一。这次重操旧业，率领联盟侏儒盗贼持戒者杰奥直奔幽灵虎而来。操作依旧风骚，眼神依旧淫荡



“忏悔者礼堂”总共派出了12名选手，统一的服装相当拉风。照片最右边的是“忏悔者礼堂”的幕后老大，据说天天忏悔的JOJO



传说中的“家属光环”

第二天



第二天的比赛开始了，第一场的焦点无疑是北京的牛超VS台湾的任建明 。因为结束之后，全场就只有一个人全胜了。这也是“魔兽卡牌”在预赛阶段采取的“瑞士轮”特点：你永远只和与自己水平相近的人交锋。



骷髅+盒子



决赛的两位选手终于产生：任建明（台湾）VS杨征岩（广州）。联盟对部落，人类对亡灵，法系对菜刀，女人对男人，永恒的话题。电脑前面的我一边发微博一边拍照片一边写战报……



第三名

杨端，创造了长沙牌手的最好成绩。颁奖人为来自新加坡的高级裁判Edwin



亚军

杨征岩，从卡牌客大中华地区经理万明先生的手中获得了奖杯、8000奖金、死亡骑士牌垫和魔术师迪姆泽的EA卡



奖杯、奖金和奖品正在等待英雄的领取，一头价值连城幽灵虎也将揭开高贵的盖头



冠军任建明，一分钱奖金都没，不过一张幽灵虎刮刮卡足够在均价15000/平米的上海购买3平米出头的空间。国内仅存的十余头幽灵虎都在照片右边的新锐老大李总的手里。至此“2010魔兽世界集换式卡牌国家冠军赛”圆满结束，让我们在9月暗月马戏团再见。



塔防神作《植物大战僵尸》登陆NDS平台



据消息称著名的休闲游戏《植物大战僵尸》将于2011年登陆任天堂DS平台。来自官方的Laurie Thorton在其Twitter上公布了一些具体的信息，称《植物大战僵尸DS》将于2011年1月发售。登陆DS平台的《植物大战僵尸》将包含冒险模式、生存模式和解谜模式，同时将会针对DS加入DS的独占内容，售价预定为19.95美元（折合人民币约140元）。

韩国新款便携式游戏机CAANOO来袭



7月21日，韩国便携式游戏机开发公司GPH在推出GP2X Wiz两年后，公开了旗下开发的新便携式游戏机CAANOO的宣传页面。对于此次公开的便携式游戏机，GPH公司朴相勋理事表示，为了把CAANOO打造成代表韩国的便携式游戏机，以2005年推出GP2X系列的首款游戏机F100之后所积累的经验为基础努力进行研发。同时他还强调，CAANOO以挑战日本任天堂所占全球市场份额的1%，占世界便携式游戏机市场的1%为目标。同时，希望把这款游戏机打造成与韩国玩家同呼吸，与玩家共同创造文化的新的品牌。

PlayStation 3遭破解！"越狱软件"售价高达1200



■ 传说中装有PS3破解程序的U盘

日本Sony公司的PlayStation 3（PS3）是目前唯一未被黑客破解的电视游戏机，但一个黑客组织宣布，已成功制作出一个极为简易的方法将PS3破解，让玩家可以将游戏直接放到PS3的硬盘内运行，甚至可以玩盗版游戏。载有相关程序的USB存储盘将在下周推出市场，每支售价约1200元。Sony方面回应称，会尽快更新PS3的软件本体，以应对这种破解程序。PS3自3年前推出以来，黑客一直未能成功破解其精密的防盗版技术，反倒是微软的Xbox 360和任天堂的Wii由于早已被人破解，让玩家可以玩盗版游戏，游戏主机的销量却因此上升。

《口袋妖怪：黑白》未发售销量已破百万

《口袋妖怪：黑白》目前已经成为了DS游戏销售历史上最快的游戏，这似乎也成为了史上最有趣的一个销售现象——游戏还没有发售，就已经宣布突破了百万销量。根据数据显示，截止至2010年8月22日，《口袋妖怪：黑白》的预约数量已经达到了108万套。



卡普空表示《超级街霸4》将完美移植3DS

在德国2010科隆游戏展举行期间，卡普空方面负责3DS版《超级街霸4 3D》的小野义德在接受媒体采访时表示，本次面向任天堂新立体掌机3DS推出的版本将是以PS3和XB360的家用机版为基础进行的完美移植之作，家用机版的全部要素将完全保留。虽然是完美移植，不过仍然会因3DS的裸眼3D以及操作方式而有所不同。



所有的机战都在DS上集结《机战L》来袭！

被大部分人确定为假消息的"《超级机器人大战L》登陆NDS"已经确定为真实，新一期FAMI通的情报流出，并以大篇幅报道了《超级机器人大战L》的相关情报，封面作品（红色为首次参战作品）包括《兽装激攻 断空我NOVA》、《新世纪福音战士剧场版》、《超时空要塞F》、《战斗吧！依煞1》与《冒险吧！依煞3》、《武装机甲》、《机动战士高达SEED DESTINY》、《超电磁侠孔巴特拉V》、《神魂合体》、《钢铁神吉克》和《新大空魔龙》，其他参战作品包括《超电磁侠波鲁吉斯V》、《魔神凯撒 死斗！暗黑大将军》和《机动战士 高达W》。游戏预定于2010年11月25日发售。

近期最热PSP&NDS游戏

海贼王 巨人战争

游戏类型：ACT	游戏语言：日文
发行厂商：NBGI	发布时间：2010年09月09日
游戏容量：1024 Mbit	推 荐 度：★★★★★

NBGI在2010年的海贼王新作确定为DS上的《海贼王：巨人战争》，游戏类型依然为对战动作类。在本作中玩家可以自行设计属于自己的海贼团，包括团员名称等要素，和其他玩家的海贼团展开没有退路的大对决。



NDS游戏

龙珠TAG VS

游戏类型：FTG	
发行厂商：NBGI	
游戏容量：1.2G	
游戏语言：日文	
发布时间：2010年09月30日	
推 荐 度：★★★★★	

玩家们在游戏里将可以在3D舞台上使用悟空、贝吉塔、弗利萨、沙鲁等系列中玩家们所熟悉的角色进行大乱斗。而且本次采用的是两人一组的团体战形式来进行，本作也将对应连线对战，让玩家们可以跟朋友一起来组队厮杀或是互相对抗！



PSP游戏

大神传 小小太阳

游戏类型：ACT	游戏语言：日文
发行厂商：Capcom	发布时间：2010年09月30日
游戏容量：1024Mbit	推 荐 度：★★★★★

在PS2和Wii上评价上佳的游戏《大神》的新作即将于2010年登陆NDS。新作名称为《大神传：小小太阳》，玩家将扮演“天照神”的幼小形态白狼，故事在PS2、Wii相同的ナカツクニ里展开。画面风格跟家用机一样，游戏中的场地探索以及丰富的动作由笔描进行解谜以及行动作为基本系统。



NDS游戏

轻音 放学后演唱会！

游戏类型：MUG	
发行厂商：SEGA	
游戏容量：1.2G	
游戏语言：日文	
发布时间：2010年09月30日	
推 荐 度：★★★★	

本作是以热播动画《轻音》为题材的音乐节拍类游戏。在本作中收录了动画中大家熟悉的片头片尾曲等曲目。游戏的玩法很简单，配合画面上显示的谱面，根据旋律在正确的时间按下相应的按键即可。连续成功即可形成COMBO，达到一定的条件还可以看到特殊的演出画面。



PSP游戏

强袭魔女DS2

游戏类型：AVG	游戏语言：日文
发行厂商：Kadokawa Shoten	发布时间：2010年10月21日
游戏容量：1024Mbit	推 荐 度：★★★★

本作是以动画《强袭魔女》第2季的内容为题材改编的AVG游戏。内容是主人公宫藤芳佳在新基地建设完成之后，接受了中佐的建议，打算进行治疗魔法强化训练的故事。游戏包括了冒险部分，战斗部分，亲密接触部分三大块内容。



NDS游戏

梦幻俱乐部 携带版

游戏类型：AVG	
发行厂商：D3 Publisher	
游戏容量：1.2G	
游戏语言：日文	
发布时间：2010年10月28日	
推 荐 度：★★★★	

本作是XBOX360的恋爱模拟类游戏《梦幻俱乐部》的PSP移植版。游戏中，得到一年俱乐部会员资格的玩家需要在一年内通过造访俱乐部，和指名美少女招待喝酒聊天玩小游戏等多种手段培养和她们的感情，最后达成恋爱关系。



PSP游戏

爱疯族



冒险岛飞侠篇

一款令人振奋的动作冒险RPG游戏，图形和原始游戏情节将完全嵌入到这个版本，游戏拥有完全相同的素材以及幽默可爱的设计特点。



在线台球3

与世界各地的朋友在线玩台球。查看在线游戏大厅，寻找可对战的玩家，然后立即加入在线8球、9球和斯诺克游戏。在线与玩家对决并与对手实时聊天。



大白鲨

晴朗的天空，柔和的海浪，温暖的水域，人们都来到这里的浴场度假消闲，可有一天鲨鱼来了，破坏了这里的宁静。小镇上出名的捕鱼能手昆特自愿去捕杀这条大白鲨。



吸血鬼传奇：潘多拉之盒

在一次美西战争中，马修所乘坐的货船遭到了洗劫，很幸运的是他并没有被杀死，当他醒来时，离奇的发现了几个恐怖而阴森的棺材，马修还将会遇到什么样离奇的事件？为何他觉得自己被监视？而他又该如何解决这些疑问呢？



方块四消防御战

见识过俄罗斯方块与三消融合，也见识过三消与塔防融合，今天再来见识一下俄罗斯方块与三消与塔防的三者融合吧。游戏采用立体视角，玩家可以旋转整个玻璃体，查看不同砖块的掉落位置，不仅考验玩家消除的能力，也挑战立体感和视觉辨析能力。



狂野西部射手

一款射击游戏，游戏发生在科罗拉多州死亡之谷，你需要敏锐的观察能力，才能生存在狂野的西部。17个任务类型！从印第安交谊厅的枪战到沙漠，从赌博到抢救，射击危险的牛仔僵尸们！



特种狙击手

Marine Sharpshooter 特种狙击手是一款反恐射击游戏，游戏中您将扮演一位反恐战士，与恐怖分子展开一系列的战争。5个任务，每个任务超过12个作战环境。



哈利波特魔法咒语

包括决斗、赢取学院分、以及种类繁多的咒语，被形容成为一款“让你的iPhone变成魔杖的游戏应用”。



疯狂骑士

玩家将要探索8个世界，每个世界都在不同的地点、玩家需要对抗8大不同的boss和敌人。游戏设置了3个身怀不同技艺和能力的英雄角色。

游戏一招先

编：贪睡猫　美：哈秋

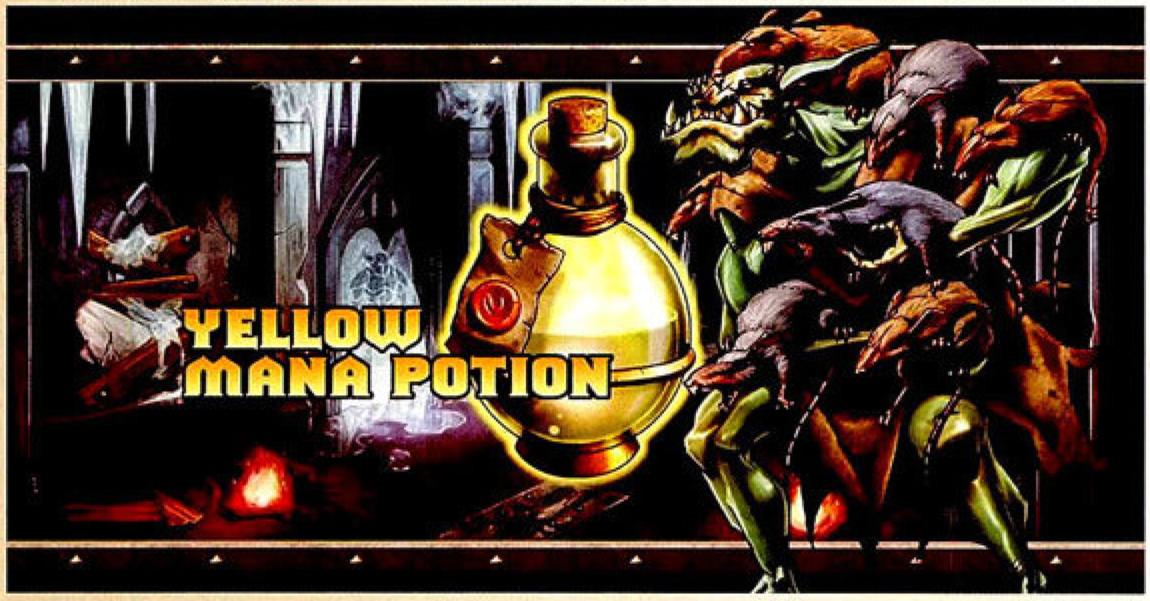
游戏秘籍全分享



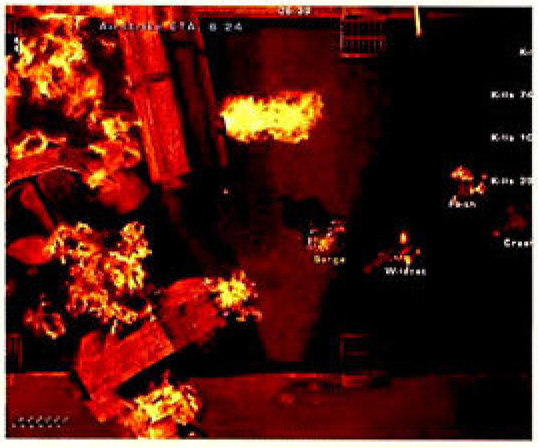
战神的挑战2 人物属性分析 Puzzle Quest 2

首先先理解人物的属性点都遵循每升一等级需加点为2、3、4、5、6、7、8、9、10、11的原则，即属性基数为1、3、6、10、15、21、28、36、45、55、66时人物的该属性加成会提高一个阶段，所以在加点的时候要注意规划，不要浪费。

同时人物等级每逢5的整数倍时主要属性自动加1，满级50级总计10点，所以请妥善规划人物的成长。



异星虫群 Alien Swarm 快速换弹夹



在换弹夹的时候会出现进度条，当到达白色区域的时候再按下R键即可立即完成该动作，有点像《战争机器》的设计。因此换弹夹还得一定的手感，每个人的换弹夹时间也不一样。

燃烧僵尸 Burn Zombie Burn 武器心得

枪： 基本武器，需要4枪打死一个普通僵尸，前期全靠它了。至于威力么，就是你点的有多快就有多厉害，点到光速的话也算是厉害的武器。

攻击力：★

使用度：★

棒球棍（板棍使用方法一样）： 可以蓄力，蓄力以后的攻击力是攻击力：★★★★★，带有吹飞效果，秒杀巨型僵尸以外的一切生物！近战王者，缺点是蓄力时被攻击会中断，并且近身很危险，很容易被攻击

攻击力：★——★★★★★

使用度：★★

散弹枪： 攻击力普通，扇形攻击，攻击的频率比较慢~~但是对付特殊的敌人有特效，比如橄榄球僵尸。

攻击力：★★★

使用度：★★★

轻型机关枪： 攻击力低，但是攻击速度快，但是子弹的大量消耗也是个问题，基本属于没啥武器拿了就先顶一顶的东西，总比手枪强点。

攻击力：★★

使用度：★★★

重型机关枪： 后期主力武器，子弹多、速度快、攻击力可观，注意节省和补充弹药。

攻击力：★★★★

使用度：★★★★★

跳舞喇叭： 非常实用的辅助武器，因为没有攻击力，所以它的特殊效果弥补了他的缺陷，那就是让僵尸跳舞。非常有用，可以用来救命，配合炸弹用，效果非常好。

攻击力：★

使用度：★★★★★

TNT炸弹： 炸弹遇到障碍会反弹，低等级的炸弹。引爆时间长，爆炸范围小，有就丢吧，能炸多少是多少。如果感觉爆炸时间长可以用子弹攻击强行爆炸。

攻击力：★★★

使用度：★★★

高级炸弹： 这种炸弹的爆炸范围大，并且丢出去不会爆炸，敌人进入炸弹范围会爆炸，杀伤力不错，但是经常会出现只有一个僵尸踩爆的局面。

攻击力：★★★★

使用度：★★★★

液压炸弹： 强有力的武器，后期主要攻击手段，可以遥控引爆，范围大、杀伤力大。

攻击力：★★★★★

使用度：★★★★★

切草机： 僵尸终结者，非常强力的武器。但是对汽油的消耗很大，需要及时补充，总之非常之强，节省使用，唯一要小心的就是炸弹僵尸。

攻击力：★★★★★

使用度：★★★★★

电锯： 杀僵尸利器，很强力的近战武器。

攻击力：★★★★

使用度：★★★★★

大脑吸取器： 虽然这个武器是后期出现的，但是感觉非常鸡肋，因为它需要吸取僵尸的大脑来发射，并且攻击频率慢，发射频率慢。唯一的效果就是发射后的大脑会吸引僵尸过去，不会攻击主角，但是感觉不是太实用。

攻击力：★

使用度：★

喷火器： 喷火器的作用正负面效果明显，好的方面就是超级远距离烧伤敌人，缺点就是僵尸疯狂的开始追杀你，对付盾牌僵尸的好武器。

攻击力：★

使用度：★★★★★

脚： 基本无用，小心你的脚被僵尸啃掉，你说什么？你要用来踢炸弹？非常好，你的腿会被炸的飞的很远。

攻击力：★

使用度：★

火把： 其实火把很实用，因为火把可以驱赶僵尸，僵尸怕火，但是相反僵尸如果身体被点燃，他们会狂暴，就来抓你了，所以如果你被围了，还没有炸弹僵尸的话可以举起火把不要点燃他们，这样他们会给你让出路来。

攻击力：★

使用度：★

跑鞋： 加快你的移动速度，没别的用处，逃命吧！

攻击力：★

使用度：★

囧囧有神物志 2010年兔子版

游戏是爱情墓场？外媒调查60%玩家无女友

电脑游戏与爱情之间的关系一直是一个值得讨论的话题，有人因为游戏获得了爱情，也有人因为游戏失去了爱情，那么以青年人为主的玩家群体的恋爱状况究竟如何，GameFAQs的调查也许能说明一些东西。在对79258名GameFAQs用户的调查中，42.35%的玩家从未谈过恋爱，25.28%的玩家现在是单身，但曾经谈过恋爱。当然，不能忘记现在游戏玩家还是以未成年人与青年居多，这个数据并不能代表全部玩家。对游戏玩家来说，脱离宅男状态保持正常社交是必需的活动。



暑期学生培训忙，黑客培训班收费教学专黑各种密码

书法班、钢琴班、武术班……暑期将结束，一大串培训班也接近尾声。但是谁会注意到今年的新增热门培训项目——黑客培训班。不少青少年学生慕名而来，给社会安全造成了极大隐患。从法律上来说，他们正打着“电脑安全普及”的幌子，教大家如何犯法。据称网络上类似的黑客培训班生意十分火热，大部分这类黑客培训网站，就是专门教学员怎么入侵电脑。没有任何入门限制，不需要什么资质和条件，所学内容包括，入侵系统与防御、盗QQ号、简单的病毒制作、游戏账号破解与防御等，网页木马的制作和电脑远程控制等。

花62年时间来用火柴棒制作432艘军舰模型的老头

现年79岁的英国布兰福德老头Philip Warren从17岁起就沉迷于用火柴棒和火柴盒制作军舰模型，在长达62年的时间里，他制造出了英国海军皇家舰队自1945年以来曾服役过的所有军舰模型，共432艘，其中还包括了60艘美国的军舰模型。每个模型都按1：300的比例制作，每个“零部件”都是用普通火柴经刀刻后再磨砂打磨后用胶水粘固好的，最后再涂上颜料。当然，在制作之前Philip还需要学习大量的关于军舰的知识，以便做到分毫不差。据悉，制造一座军舰模型平均需要用掉1500根火柴，较大型的模型一艘则要用掉5000多根火柴，耗时一年才能完成。





《星际争霸》游戏登上美国大学课程表

近日美国佛罗里达大学开设了一门名为“《星际争霸》中的生活技巧”的课程，利用热门游戏《星际争霸》为载体讲授如何从游戏中学习解决生活和工作中问题的技巧。该课程为2学分，课时为八周，课程的目的并不是玩《星际争霸》，而是通过每周玩游戏、分析游戏录像对比游戏世界和真实世界，从而培养工作场所技巧。教授该课程的纳撒尼尔·波林目前是该校教育系的在读博士生，他向麻省理工《科技创业》杂志表示：“在《星际争霸》中，玩家要管理许多不同的单元和不同兵种。这很容易让我们想到现实生活中商业领导或医院院长的工作。” 这已经不是《星际争霸》第一次出现在大学课程表上了。去年，加州大学伯克利分校曾开设过一门名为“《星际争霸》竞技实战”的课程，讲授游戏竞技技巧。



尽管之前曾有人研究过网游对现代企业员工沟通交流之间的提高效应，但是《星际争霸》对现代企业管理技巧有多大的关系，仍然还是一个未知数。

狱警沉迷小游戏，《植物大战僵尸》成为越狱帮凶

菲律宾的卡加延德奥罗市发生了一起越狱事件，有5名囚犯越狱逃跑了，他们并没有像《越狱》中那样设计一个天衣无缝的计划，只是抓住了值班人员沉迷于 《植物大战僵尸》的机会，就轻松逃跑了。尽管监视器录下了越狱的全过程，但值班人员当时显然更“关心”向日葵和豌豆炮。这至少证明，《植物大战僵尸》确实是一个好游戏。当然，如果你是护士或监狱工作者，建议你还是留神本职工作吧。

从网上订了个Hello Kitty生日蛋糕，货送到后我傻了

这货不是HelloKitty、这货不是HelloKitty、这货不是HelloKitty……



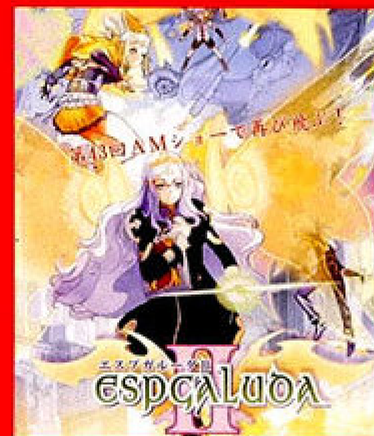


街机上的弹幕幻想大战

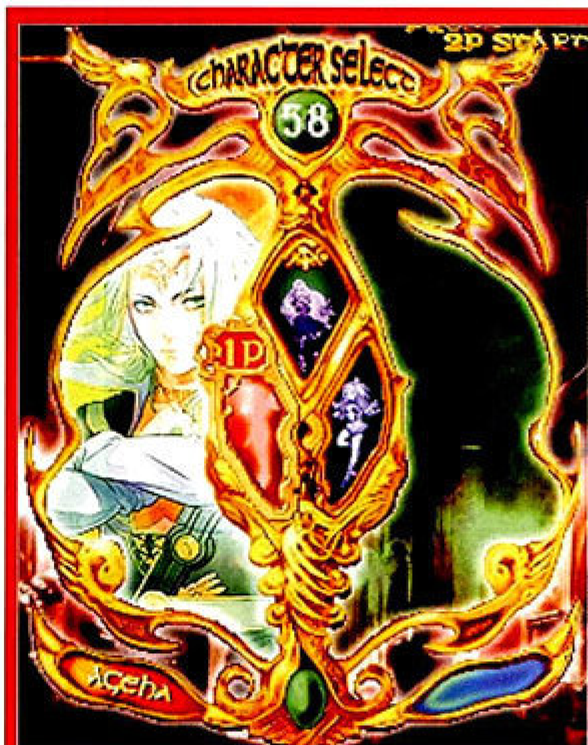
圣灵之翼2 Espgaluda2


第一面中BOSS，使用"保"快速解决的话可以引出更多敌人

2D纵卷轴STG界自从90年代后期，便开始步入艰难的衰亡期。如彩京、8ing这样的名厂尚苟延残喘，偶有财宝贡献出《闪亮银枪》、《斑鸠》等闪光的作品，但整体而言，STG没落之势似无可挽回，但就在这生死存亡的重要关头，CAVE横空出世，成为了一家逆流而上的典型。这家会社的成员不仅全都是STG的狂热分子，更看准了STG玩家将渐趋核心化的倾向，将游戏极尽HARD CORE之能事，每作都在赚分系统大做文章，反而让不多的死党凝聚在了一起。现就将对此会社在2005年推出的《圣灵之翼2（Espgaluda2）》进行重点介绍。



何为《圣灵之翼2》？



▲ 人物选择画面，选定后会出现角色觉圣模式的姿态。

作为1998年推出的《长空超少年（ESP RA.DE.）》之姐妹篇，《圣灵之翼》系列依然采用了使用肉身人类作为自机的独特设定，而背景则由未来都市转向了完全架空的魔法幻想世界。二代的故事发生在前作的三年后，辛拉战争为让许多地方化作焦土，而此时，以残酷的圣灵实验而著称的国家"索玛"再次袭来，前作的主角们遇到了从"索玛"实验台上叛逃的少女……

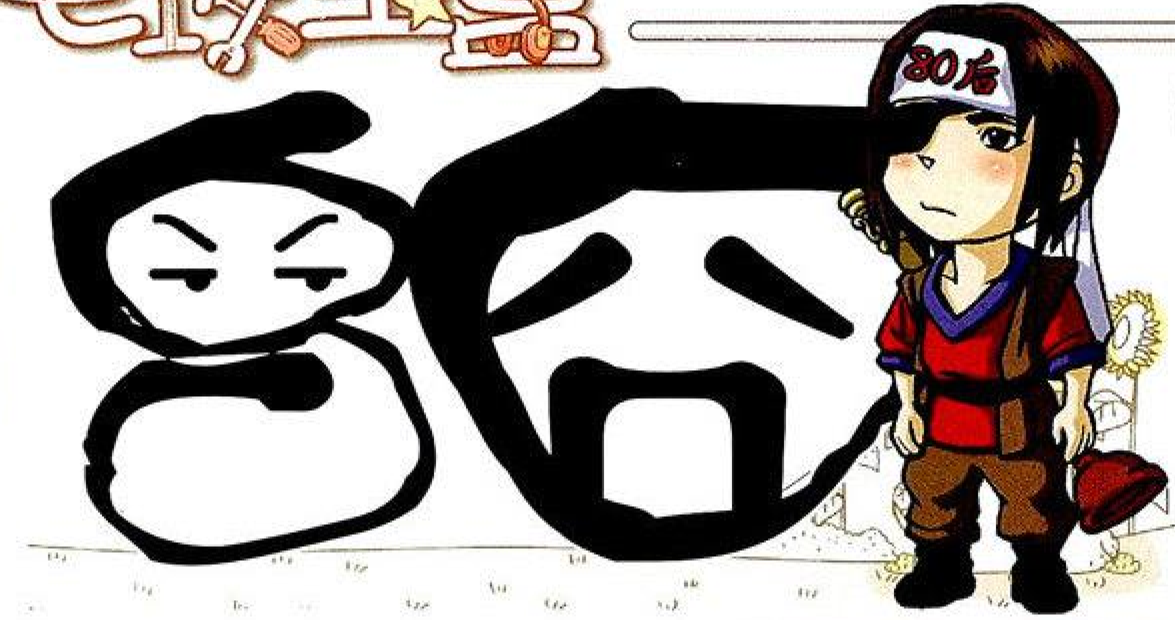
经过大幅强化的《圣灵之翼2》不仅由PGM升级至《虫姬》所使用的新基板，图像加入了更多特效，并且同屏支持的活动块也急剧爆增，让社内的弹幕狂人又想出了不少好点子。不过最重要的还是系统的全面强化。游戏共备有四个按键，分别为射击、觉圣、"保"（类似BOMB）和连射，其中连射与保的键位可以在游戏前选择互换。赚分系统继承前作的"收集魔石——开启觉圣（消耗魔石）——打击敌人消弹转为金块"的模式，只是在此基础上增加了新的"觉圣绝死态"，将觉圣键长押后便能进入，其特色是不仅消耗魔石，连同金块一起消耗，需要玩家提前使用觉圣态赚足魔石再开启。在此状态下时间大幅减缓，消灭敌人后，其放出的弹幕不会变成金块，而是直接化为分数消失短暂的一瞬间，然后再度向玩家自机的方向袭来，每击破一个敌人，之前再生的子弹会全部再度化为分数，之后不断LOOP，每发消除的弹数越来越多，形成大幅的倍增，并且在此模式下最大可达到X500的倍率，可以说《圣灵之翼2》中的赚分核心已由"觉圣"转为了"觉圣绝死"。而原本的"觉圣"则只作为获得金块的一种手段而已。

这样复杂的赚分方式，很大程度地影响了游戏的节奏和方法。原本弹幕游戏对于手感和回避能力的高要求，转化为了本作中使用"觉圣"来控制收放的策略思考。让游戏不仅仅只是沦为照搬攻略录像的机械行为，而是可以不断通过计算来改进觉圣时机，从而事半功倍的智慧技巧。

似是而非的IPHONE版

虽然《圣灵之翼2》自从街机问世以来受到颇多好评，但其家用版的发行直到今年2月才得以实现，并加入了诸多新要素，如可以使用BOSS Seseri的"黑标"模式，以及Arrange模式等等。不过更值得注意的是随后发行的Iphone版本，由于考虑到触摸屏的特性，CAVE不仅尽力还原了原作的大部分图像精髓，并重新设计了赚分系统。回归以吸引金块为主的模式，玩家在觉圣模式中只需要点击画面中的敌弹，就可将其转化为分数。更接近于一个益智类射击游戏，感觉十独特。


▲ Iphone版本画面虽小，弹幕可一点也不含糊



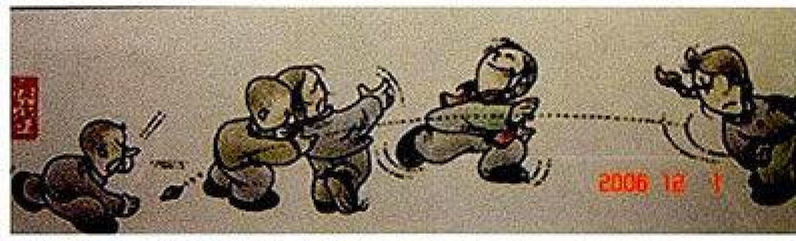
80后的集体回忆

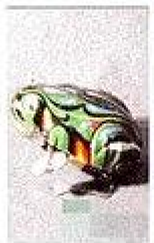
“池塘边的榕树上，知了在声声叫着夏天。草丛边的秋千上，只有蝴蝶停在上面。黑板上老师的粉笔，还在拼命叽叽喳喳写个不停。等待着下课，等待着放学等待游戏的童年。”“80后”的童年已经远去，回首过去，有许多不能磨灭的记忆，永远只属于80年代的记忆……































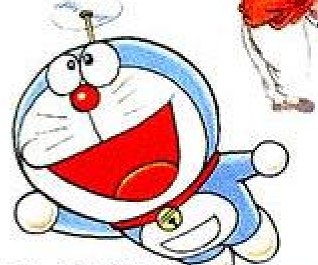


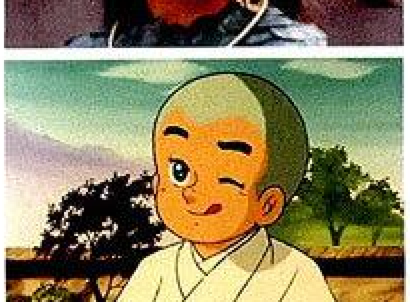


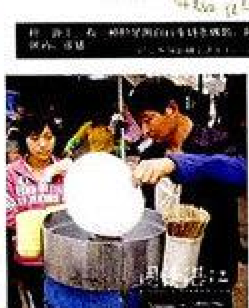














藤子·F·不二雄

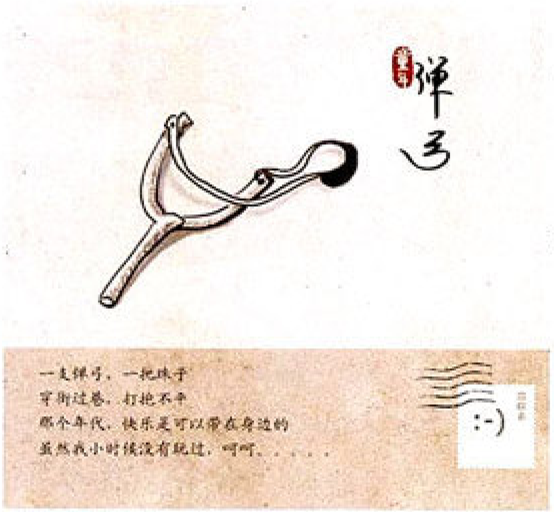




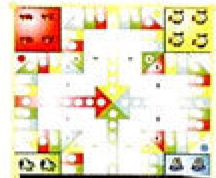
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888















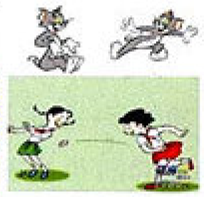






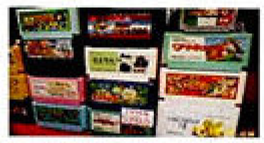


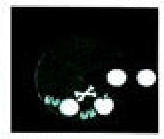


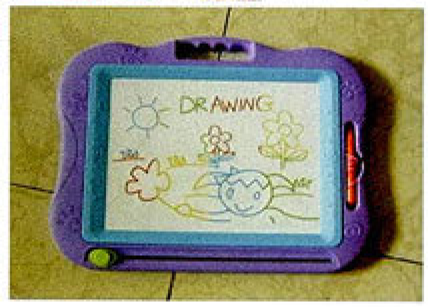






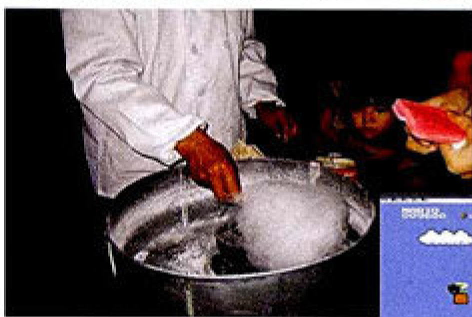




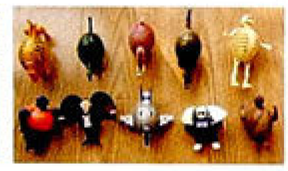










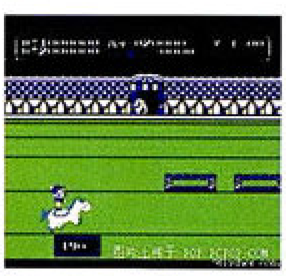






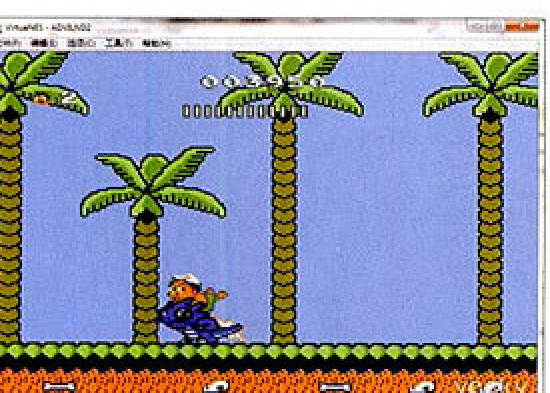
















90后你们的回忆在哪里？

欢迎来信回函，诉说你们的童年回忆。

今夏最萌的盛会

say ballon

——Comic Market 78

日本最大的动漫祭典“COMIC MARKET 78”（简称C78）于13日在东京BIGSIGHT开幕，初日有17万人来场。虽然到场人数并没有突破去年夏天18万人的最高纪录，但会场也被浓浓的热情所包围着。

C78初日有《高达》等动画、游戏（恋爱、格斗、RPG）、网络游戏、音乐、电影、娱乐等共约11,800个团体参加。企业摊位上，漫画《轻音》、游戏《魔法使之夜》等商品有着很高的人气，临近下午5时的闭馆时间也有摊位依旧排着长队。另外，扮演新作动画、游戏等的角色的COSPLAYER们也向来到摊位的顾客宣传作品，为会场更添一份色彩。


某人已经披上了阿梓喵的战袍上阵了啊。


这位老兄再宅也要注意身体啊，怎么能和最喜欢的抱枕睡在外面呢？来人啊，抬出去。


现场的气氛超级浓烈，各处都是COSPLAY的身影。

超热门套装

赠送给非常喜爱科多的你

《リトルバスターズ！》中科多缭卡可爱无敌的样子相信是每个玩过游戏的玩家都不会忘记的，所以理所当然我们可爱的科多是不会错过在Comic Market上表现的机会，的在本次展会上售出的科多限定版周边套装可以说让每一个见到的人都馋涎欲滴。而且不得不多这次抱枕上的图案设计的还真是……



科多的枕头套装，不得不多ZEN先生设计的图案还真是邪恶啊。





你想要有个一样的枕头和科多一起睡午觉吗？



科多的挂带，上面有着科多各种可爱的样子。


就算是装商品的纸袋也一样十分的养眼哦。

今夏最萌的小猫猫

在《轻音》热潮下，我们的阿梓喵成为轻音最可爱的吉祥物，所以想要她周边的人相信有着一大堆吧，在Comic Market上的这套梓喵商品套装包含纸袋、抱枕套、长皮带、入浴海报、贴纸。根据发布方所说，这是“包含了制服、泳衣、和服、女仆装等多种梓喵商品套装”。其中和最喜欢的澪前辈的浴室贴纸更是其中的亮点。



和澪前辈在一起的超养眼浴室壁纸，相信贴在浴室里会让你每天都喜欢洗澡。


阿梓喵的女泳装挂带，上面的小猫饰品超可爱。



这可是两种不同类型的抱枕套哦。



最后也不要忘记用纸袋吧可爱小猫猫一起抱回家。







抱枕

相信抱枕一定是每位宅友都感兴趣的东西，这次某猫就精选了其中的几个超萌抱枕图案，虽然我们拿不到不过YY一下总没有问题。



FLAT最新作游戏《うたてめぐり》中九条由衣音的抱枕，图案是由空先生描绘的。



伪娘新作《少女爱上姐姐 2人的elder》中新elder——妃宫千早的抱枕登场，天使般的千早酱超害羞的睡姿！



“てぃんくる先生”设计的幼女形态抱枕，如果你是loli控的话难道不想抱回家吗？



たにはらなつき先生和雛祭桃子先生的两款激萌的抱枕，请原谅图案上的黄条君吧。

C78先行发售的“轻音刺绣半衫”

此轻音周边在Comic Market上的首发，如果错过了这次的先行发售，下次想要入手就要等到11月份。宅们要看准时机哦。轻音的刺绣半袖衫是“再现了按扣式的第一按钮与工作系的缝制方法等传统样式，以及人物形象的真正的半袖衫”，这些衬衫“背部的刺绣从线的颜色到线的走向都严格要求”，并且“在正面将“下课后 TEATIME”的英文缩成一点印刷”。



其他特色商品

▽这个应该是现场售卖的比较昂贵的商品，ZIPPO打火机上面有着huke先生描绘的牧濑紅莉栖，喜欢《Steins;Gate》的朋友相信没有错过哦的理由。





▽TYPE-MOON因为要为9月底的游戏发售做准备，没有过多的动作，扑克牌、帖子以及PSP的外套算是满足一下《FATE》爱好者的需求吧，希望9月底的游戏能够顺利发售。



▽《FORTUNE ARTERIAL》的笔袋和耳机，期待作品之后的TV动画发布。



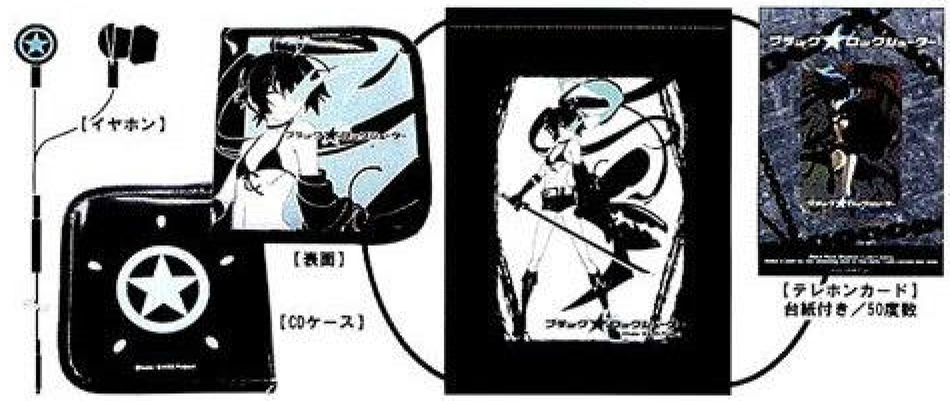
▽某猫一直很奇怪用这样的键盘真的可以准确打字吗？



▽同样另一款《loli的时间》的键盘，打字的时候不要眼花了哦。



▽最近热播的OVA——黑岩的周边产品，吊坠和CD播放套装还是很有吸引力的哦。



▽《某科学的超电磁炮》的周边衣服和帖子，话说还真是一个比原作更受关注的外传啊。





◁这个商品……实在是让某猫意外的东西，《学生会里的宅生活》周边——“真冬是我的新娘”和最喜欢的真冬的结婚证书。这东西也可以卖啊，话说卖给了那么多的人没问题吗……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

c78 cosplay




cos万能的泉总是被cos的热点




这些大包小包都是cos的装备?


眼神和神态都相当的到位。


在众多美女cos者中间这位龙珠大叔很“淡定”。


这人是微软派过来的吧。



写下这篇文字时，正好赶上国产大作《古剑奇谭》大卖特卖之际。对于电脑配置不够，想玩玩不了的笔者来说，除了痛心疾首的摇头再摇头外，也唯有奋笔疾书寄情于文字的海洋，暂以忘却那份无奈的感伤与失落。

既然说到了“古剑”，这一期的话题是离不开剑的。不论是小说、电视还是游戏，那些行走江湖的豪杰侠客们，多是以手握或肩背一柄贴身宝剑的形象出现在我们面前。风里来雨里去，剑在人在不离不弃，剑对他们来说就是吃饭和生存的唯一家当。

如今，虽然早已过了仗剑行天下的年代，但闲暇之余分神回顾一下过往的物事，体验古人与剑的种种因缘也算是种不错的娱乐。既如此，不多废话了。且看，那一剑的风情，从这里开始……

说剑

剑，古之圣品也，至尊至贵，人神皆崇。乃短兵之祖，近搏之器，以道艺精深，遂入玄传奇。又因携之轻便，佩之神采，用之迅捷，故历朝王公帝侯，文士侠客，莫不以持之为荣。流传至今，仍深受世人喜爱，历传不衰。剑创始自轩辕黄帝时代，据黄帝本纪云：“帝采首山之铜铸剑，以天文古字铭之”；又据管子地数篇云：“昔葛天卢之山发而出金，蚩尤受而制之，以为剑铠”。

自古以来，剑便享有“百兵之君”的美称。古代的剑由金属制成，长条形，前端尖，后端安有短柄，两边有刃，剑由剑身和剑柄两部分组成。剑身包括剑尖、剑梢、剑刃、剑脊；剑柄包括剑格和剑茎，绝大多数剑还带有剑首可以系剑穗，而有的剑还有剑箍。铸剑师通常会为每柄打造好的宝剑额外装配一个剑鞘，以起护剑之用。


剑自古便享有“百兵之君”的美称

在中国的文化里，剑与刀是两种截然不同的武器。剑通常可以做出砍、割、劈、刺等多种攻击。我们也经常可以看到古时的侠客高手，多以用剑而闻名。

历史上，中国在商代开始便有了制剑的史料记载。一般呈柳叶或锐三角形，初为铜制。当时通常是作为长兵器之下的辅助武器，但在吴、越等河川较多的地区则因水战较多而是将剑作为主要武器，春秋时代的名剑也因此大多出于这些地区。

春秋战国，剑是步战的主要兵器，且随着需要不断加长剑身。到了汉武帝时，有超过三尺的利剑开始问世，剑刃由两度弧曲而伸，成平直，剑锋的夹角由锐加大。到了东汉，剑逐渐退出了战争舞台，为佩带仪仗或习武强身自卫。 汉代后铜剑渐被钢铁剑替代，并趋于定型，即剑身中有脊，两侧有刃，前有剑尖，中有剑首，后有茎，茎端设环处称镡，此外尚有剑鞘、剑穗等附属饰物。而到了隋唐，剑已不再是作为简单的搏击兵器，而是被看作一种身份的象征和特有的地位随身携带。也因此，那个年代佩剑盛行，无论是武官还是文客，几乎都以剑会剑，广交朋友。可以说在唐代，剑几乎被所有文人墨客视为一种特殊的饰物，抒以凌云壮志和尚武英姿之情。

在中国上下五千年的文明历史中，随着朝代與文化的不同，剑也衍生出多种姿态。但即便如此，其整体形态依旧保持了最初问世时的样子，只是在某一局部稍作变通。


古剑·干将（雄）


古剑·干将（雌）

早期短剑流行于西周，主要以柳叶形扁茎式見長。整体呈柳叶形，沿锷磨成圆锋锐角，腊中央略微隆起，没有剑格，腊和茎没有明显的分界，茎扁而有两穿。

到了春秋中期，样式又变成了薄腊无格圆茎剑。其腊如叶状，中脊起棱，至从末端延长成为圆茎。其腊扁平而薄，锋断，下端斜收呈尖锐状，脊凸起延长成圆茎，但无首亦无格。

春秋晚期，无格斜从扁茎剑广为流行。两从较宽而腊短，中脊呈直线状隆起，两从微斜而凹，下端平，无格，扁茎有穿。

厚格剑流行于春秋战国之际。其背呈直线，斜从而宽，前锷所收略同，格为倒凹字形，但圆茎上有两道箍，便于缠缑。

薄格剑盛行于战国时期，两从均匀，腊有长有短，剑格薄，圆茎无箍。

除以上所说，在时间长河的洗礼下，出现于历史舞台或神话典故中的尊贵名剑也不胜枚举，且为前者后人津津品味。比较有名的像是干将、莫邪、轩辕、龙渊、湛泸、赤霄等等，都位列中国古代名剑之席。


中国古代名剑之一：赤霄


中国古代名剑之一：龙渊

戏剑

伴随高科技的发展，愈来愈多的神兵利刃被赋予在光怪陆离的电脑游戏中，尤以反应古中国江湖仙侠武侠为最。在这其中，剑作为“百兵之君”更是首当其冲。君不见，那些至尊至強、威力无边的宝剑一旦出手，刹那间翻江倒海、雷动九州，玩家的电脑屏幕里一片七彩奇观。场面之酷、之炫，真是到了惊天地泣鬼神的地步。

说到这里，精彩的好戏又该开始了。戏剑，该从何戏起呢？不妨就从我们国产代表作“双剑”开始吧。（注：以下登场名剑均出自国产游戏。一来篇幅所限，二来支持国货嘛。）

双龙剑

【出处：仙剑奇侠传】


《仙剑一》中赵灵儿所持的双龙剑

双龙剑原本是一对绝世名剑，玉柄银刃，剑上雕有龙形纹饰。后因剑背上的龙纹饮血而具灵性，化身为妖，后为剑圣独孤宇云所降伏，投入锁妖塔中。双龙的妖性在塔中为化妖水所化，双龙剑亦现出原形，较之从前更具灵力，终成神兵利刃。

伴随剧情发展，女娲族后裔赵灵儿被困锁妖塔底，李逍遥冒死入塔救人，得此剑后将其赠送给灵儿，双龙剑从此为赵灵儿所有。

冰青剑【出处：仙剑奇侠传二】


《仙剑二》中沈欺霜的佩剑冰青剑

仙剑奇侠传一代中从锁妖塔脱出的姜婉儿，此后创立了仙霞派，自认清柔师太。其间，她陆续收留了五名弟子，五名弟子的佩剑皆为师太所赠。“仙霞五奇”其中排名第四的沈欺霜所用之佩剑正是冰青剑。相传冰青剑剑身为五万年寒冰所铸，剑一出鞘即伴有凛冽寒气，令人不敢正视。在游戏后期，随着剧情的展开，此剑被孔麟所毁。之后，沈欺霜深入冰火洞，在洞底的冰火莲池中重新塑造了此剑。

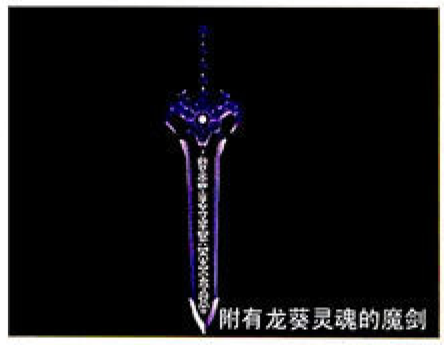
镇妖剑【出处：仙剑奇侠传三】


《仙剑三》中的镇妖剑

镇妖剑原为天界神将飞蓬的佩剑。某日，飞蓬应约与魔尊重楼竞武，因一时分神使得手中佩剑被打落人间。而后，飞蓬也因私斗被贬下界为人，镇妖剑从此便流落人间，被蜀山仙剑派所得。

之后，仙剑派弟子唯敬持镇妖剑入锁妖塔，以镇妖剑的无上神力镇压天妖皇，镇妖剑从此留在锁妖塔底。后来景天受蜀山仙剑派清微掌门所托入塔取回此剑，从而得以使镇妖剑重见天日。

魔剑【出处：仙剑奇侠传三】


附有龙葵灵魂的魔剑

魔剑乃古姜国太子龙阳依照祖传的魔剑手册所铸。据载，魔剑可将人的怒气变为自身灵力。故而，仇恨、怨念、战意等都是魔剑力量的源泉。龙阳希望可以凭借魔剑之力击退敌国杨国的入侵。然而不幸的是，剑未铸成，国已先破。值此危难关头，龙阳率众将士浴血杀敌，却不幸战死。杨国士兵入城后，公主龙葵带着对哥哥的依恋和敌人的愤恨纵身跳入铸剑炉，由此产生的极大怨念使得魔剑瞬间天成。魔剑脱出铸剑炉，以自身的强大力量将方圆百里化为废墟，杨国国力因此受到重创，不久即国灭。自此之后，魔剑不知所终。

直至蜀山仙剑派第三代掌门在位时，魔剑重现人间，四处作乱。后被仙剑派掌门降服，镇于锁妖塔。到了《仙剑奇侠传三》的故事里，魔剑被重楼所获并以一文钱的价格当给了景天。与此同时，历经千年之遥的龙葵也在此时修炼成形，脱剑而出，并分为一正一邪两重形象。

羲和剑【出处：仙剑奇侠传四】


《仙剑四》中的羲和宝剑

“羲和”原为帝俊之妻，又有日月之神的意思。游戏中，羲和剑是昆仑山宗炼长老为升仙所铸的双剑之一，望舒剑的佩剑。此剑采用世间至阳至烈之物铸造而出，通体赤红，似有烈炎环身，需要依靠宿主才可发挥最大威力。游戏中羲和剑的宿主为玄霄，在结局中玄霄被九天玄女打入东海漩涡深处时，羲和亦追随主人而去。羲和本身属阳，唯有修为精深且阳时阳刻出生，命中带火的男性方可御控。但如果在御剑的修行中稍有不慎，或是没有望舒剑的从旁辅助，宿主便很容易走火入魔，终至凶性残暴之境。

望舒剑【出处：仙剑奇侠传四】


《仙剑四》中的望舒宝剑


望舒剑的宿主夙玉



《仙剑四》的故事围绕两把至尊宝剑展开

“望舒”是神话传说中为月驾车的女神。屈原《楚辞?离骚》有记载：“前望舒剑望舒使先驱兮。”望舒，月御也。望舒又名“纤阿”。纤阿，御月者。另也作：明舒、素舒、圆舒，皆可代指月亮。

游戏中的望舒剑与羲和剑同为宗炼长老所铸，采世间至阴至寒之物锻造而出。外形通体晶蓝，所附莹光清如秋水，剑身与剑柄相接，无剑格，隐隐有冰寒之气透出，乃是冠绝天下的宝剑。望舒剑原宿主为夙玉，夙玉死后，此剑陷入沉眠状态。后遇阴时阴刻出生的韩菱纱，望舒再度自睡眠中醒来，并认菱纱为宿主。

轩辕剑【出处：轩辕剑】


黄帝姬轩辕所持之轩辕剑

轩辕剑是一柄金黄色的千年古剑，全身由昆吾山赤炼铜所铸。剑身一面刻日月星辰，一面刻山川草木。剑柄一面书农耕畜养之术，一面书四海一统之策。乃圣道之剑，威力无穷。宝剑常年散发着金色剑气，寻常人绝难靠近。究其来源，相传是天界诸神赐予轩辕黄帝，用来击败魔兽蚩尤的旷世神器。剑内蕴藏着无穷神力，为斩妖除魔的至尊宝剑。剑中不仅蕴含着非凡的力量，更集勇气、智慧、仁爱于一身。象征着永恒的“圣道”。

古往今来，神人兽魔，无不以持有轩辕剑为最高荣耀。《轩辕剑》系列从一代以来，轩辕剑便闪亮登场，并且代代相传一直延续至今。

九仪天尊剑【出处：天地劫】


《天地劫》中的神剑九仪天尊

逐鹿之战，天地变色。九黎与女娲之民生死相争，黄帝姬轩辕手执天界神兵九仪天尊大败蚩尤。后因此剑不慎沾染蚩尤之血而增添邪气，黄帝遂将此剑与蚩尤首级一同加以封印。就这样，九仪天尊随之掩尘时空。这种远古的神秘封剑仪式一直传承了数千年……

九仪天尊剑是贯穿《天地劫》和《寰神结》始末的核心神器。其威力异常强大，无坚不摧。两部游戏皆围绕此剑展开剧情，从封印、盗剑、夺剑、追剑、再封印、再取剑、直到《天地劫》中殷剑平手持九仪天尊再度斩杀重新复活的蚩尤，终结了这段因九仪天尊牵扯出来的诸多恩怨纠葛。

其实，出现在《天地劫》系列中的九仪天尊剑，就是轩辕剑的翻版。可以看作是同一把神剑，在两个不同游戏中的不同演绎。

幻剑煌熇【出处：幽城幻剑录】


《幽城幻剑录》中罗喉神创造的幻剑煌熇


手持幻剑煌熇的剑使冰璃

煌熇并非人间所有，它原本是幽界之主罗喉神，为了让幽界重临人间而特意为剑使冰璃量身打造的魔剑。外形通体晶莹，好似点点冰晶凝聚而成，散发着强烈的寒芒与锐气。

为了锻铸此剑，罗喉神收集太初开辟时留于幽垠中的混沌化厉，将它以创命秘法塑造为剑魔的形与魄。然而剑魔的魄本性太过凶厉，剑使还无法自在的驾驭它，因此暂时将其一分为二，仅将其形交于剑使持用，而将真力所在的魄封在缚锁禁台之上。

在煌熇一分为二之后，其凶厉本性化现的魄已脱离形的束缚，成为具有自主意志的嗜杀凶魂，其威力更是不可估量，但是以真力重新收服也并非没有可能。不过要使已经分离的幻剑形貌重新融合，就需要使用罗喉城创命之间的诸命化座，方能真正使幻剑煌熇重现于世。

从中不难看出，幻剑煌熇是一把至凶至强的神兵凶剑，其凶性之厉就连罗睺神想要收服此剑亦感到非常棘手。到了游戏后期，夏侯仪一行深入幽界，集合所有伙伴之力击败了煌熇的魄，并利用化蕴神仪使原先分离的形与魄合二为一。至此，冰璃得到了真正的幻剑煌熇。

诛仙剑【出处：诛仙OL】

玄幻小说《诛仙》中青云门镇派宝剑，同时也是《封神演义》通天教主用于“诛仙阵”的四把宝剑之一，威力乃当世之首。因威力巨大，足有逆天之能，因此使用者易产生统治天下的想法而被其中凶戾之气反噬。同时也是封神演义盘古大神开天辟地后，三千八百道鸿蒙紫气中的三道，与混沌剑元混合成的四把宝剑之一。攻击无双，可破开天地玄黄玲珑宝塔与东皇钟。但因杀戮之气太重，故不可镇压大教气运。小说后期，张小凡最终在幻月洞府获得了诛仙剑，并以此剑打败吸收了四灵血阵和伏龙鼎力量的鬼王。

诛仙神剑原本是上古魔神死后精气化成的一块血玉，经一无名地仙用自身真火熔炼，费百年之功方才炼成的不世神兵。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


《诛仙》中的诛仙剑

上古荒蛮时期，魔神蚩尤以玄铁作兵，领风伯雨师统十万魔众与黄帝会战于涿鹿。黄帝得九天玄女授天书三卷，召旱魃败风伯雨师，造司南车破蚩尤迷雾，尽灭魔众，擒蚩尤，诛于北极寒泉地眼。蚩尤死后，精魂不散，聚十万战死神魔戾气尽凝于血中，鲜血经年凝而不涸，千年化成血玉，其坚逾铁。血玉于寒泉地眼为地心寒气所封，又历千年血色渐去，冻玉成石，再历千年又淬石成玉，如此数千年，化成一非玉非石的灵物血玉。后地眼寒泉干涸，封镇血玉的寒气消散，血玉中渐有号哭之声，日夜不绝，杀气冲天，引来一无名地仙，得之后借其无匹杀气，以本身真元锻炼百年，拘炼万千煞戾之气，终成此剑。

玄铁剑【出处：侠客英雄传3】


武林至尊宝剑玄铁剑


《侠客英雄传3》中手持玄铁剑的张知秋

玄铁剑最早出现于金庸系列武侠小说中，是该系列小说中的第一神剑。最初剑魔独孤求败四十岁前恃之横行天下，后为《神雕侠侣》杨过所得，持之亦几无敌于天下。神雕侠侣隐退前将此剑赠与小东邪郭襄。襄阳城破前，郭靖、黄蓉夫妇请高明工匠熔之铸成倚天剑、屠龙刀二神兵，并藏《九阴真经》、《降龙十八掌掌谱》与《武穆遗书》于其中。

此剑剑身长逾三尺，两边剑锋均为钝口，剑尖圆圆似是半球，通体深黑，却隐隐透出红光。剑以玄铁制成，共重九九八十一斤。玄铁乃天下至宝，便是要得一两也是绝难，寻常刀枪剑戟之中，只要加入半两数钱，凡铁立成利器。“重剑无锋，大巧不工”，其中境界，远胜世上诸般最巧妙的剑招。越是平平无奇的剑招，对方越难抗御。如挺剑直刺，只要劲力强猛，威力远比变幻奇妙的剑招更大。

玄铁剑在游戏中给人留下较深刻印象的，主要是九七年间精讯资讯出品的《侠客英雄传3》（复刻版名为〈新侠客英雄传〉）。张知秋为击败魔教，劳苦奔波收集了龙泉，黄形，伏印三把宝剑；并以玄铁石、金玉粉辅之，邀请铸剑师魏清尘经过七七四十九天的锻造，举世无双的玄铁宝剑终于再现人间。此剑通体纯黑，重量惊人，是江湖人士觊觎已久的神兵利器。配合紫霜剑法，剑招一发，即刻四座皆惊。只见电脑荧幕上极尽华丽奢张之态，那气势绝对追风逐月、地动山摇、砍魔魔死、劈神神灭。

炎龙剑【出处：炎龙骑士团】


《炎龙骑士团》中的最强宝剑炎龙剑



附着在炎龙剑上的炎龙之魂

炎龙剑是贯穿《炎龙骑士团》三部曲中的最强神剑。剑长而重，造型奇异华丽，是驱邪降魔的至尊兵器。剑身通体绯红，常年散发出火焰般的炽热之炎，凡人无法靠近。相传，炎龙剑一直被封印于远离地表的地下，那是个处处充斥着岩浆与烈火的世界。剑中封有炎龙的魂魄，如有生人触摸此剑，便会唤醒剑中沉睡的炎龙之魂。唯有击败炎龙之魂，才可真正驾驭此剑。

在《炎龙骑士团》一代中，罗特帝亚先王便是利用此剑击退了魔族。后来因剑的力量过于强大，为了怕被人滥用，遂将炎龙剑和炎龙铠甲一道封印在亚姆山上。后为雷特取得，成功封印了大邪神。而到了二代中，炎龙剑则是出现在了火魔神盘踞的魔族溶岩洞穴内，在击败了剑中沉睡的炎龙魂魄后，炎龙剑被索尔取得。

结语

宝剑匣中藏，暗室夜常明。

欲知天将雨，铮尔剑有声。

神龙本一物，气类感则鸣。

试以向星月，飞光射搀枪……

剑，百兵之君也；古之圣品也。那轻薄狭长的体态，犹如霜沁般的剑身，似乎仅是去看，就足以在心中升起诸多膜拜之情。不似枪的霸气强悍，不似刀的威猛钢煞，也不似箭的凌空飞射，更不似鞭的妖娆多姿，但却多了一种特有的犀利与率真，多了其他兵器所没有的自信与矜持，也因此才能享有这“百兵之君”的美称。

一直以来，都对剑抱有一种特殊的情结。爱他的美丽、尊他的高贵、赏他的优雅。如今，距离刀光剑影的江湖时代早如过往云烟消散殆尽。在高楼林立的都市丛林中，已再难觅剑的芳踪。作为一名玩家兼爱剑者，唯有借助小说、电视、游戏才能在另一个虚幻空间，过回仗剑走江湖的瘾了。



成立电攻MM写手团

阿汤叔

继本大叔在杂志中开辟了MM回信专区、拜大叔教、电攻MM群之后，又一个结合以上三版块之精华的团体——电攻MM写手团成立啦！其实在很早之前，我就已经开始了组建工作，只不过当时还只是整个杂志写手团的一个组成部分，这期间我物色了一大批优秀的MM游戏写手，比如说朱朱、月月、胚胎、小藤、小P羊等等，其中不少之后都成为了电攻的编辑哦！如今，MM写手团怀揣所有MM玩家对 游戏生活的向往正式登场，欢迎广大热爱游戏且对自己文笔有信心的MM们加入哦！看准MM写手团QQ群：112187080

收藏 对话 转播



也算是坐过法拉利

sky

无意中坐了一次法拉利，自己的内心还没起什么涟漪，公司同事却跟着波涛汹涌，一个个追着问坐后感，我说没啥感觉，非骂我下巴老不懂欣赏我夸真爽，掉头就说我芝麻点事显摆啥。由衷的感叹坐个法拉利不容易啊，除了要有钱，还要有极强的心理素质。

收藏 对话 转播



去旅游不如在家玩游戏

朱朱

对某件事我是充满怨念的，但是不能说，所以只好将满腔的愤怒投入到游戏中，于是《征途2》我练到了70级，御龙在天我玩到了30级，如果不是因为家里机器带不动，我想几天时间我也可以把神兵传奇练高一些……除了玩游戏，我还能做些什么呢？懂的人懂的，不可说啊不可说！

收藏 对话 转播



想要有やさしい时间

贪睡猫

最近某猫不知为什么忽然看了一遍《夏娃的时间》，虽然这作品很早就有了，不过不知为什么某猫一直没有看，结果因为最近剧场版的消息，忍不住看了一遍。这个讲述机器人与人类的本作，暂且不论主题是否能表达出双方之间的正确关系，剧中的气氛营造和音乐实在是让人难忘，推荐大家看一下这动画，之后某猫在“动漫生活铺” 中也会稍作介绍。

顺便说一下今年的9月底是某猫开心的时候，期待已久的游戏《魔法师之夜》以及《UBW》的剧场版DVD发售，某猫简直开心的要飞起来了。

收藏 对话 转播

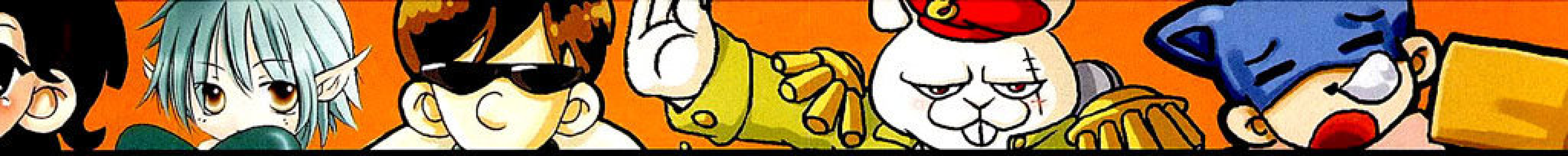


快被游戏淹没

小P羊

最近玩了很多很多的游戏。单机、网络、网页、Flash各种类型都有。为了节约时间，P羊今天还在同时开着网络和网页游戏，另一头在玩Flash。嗝，貌似有点消化不良了，莫非老人家说的“食饱无滋味”就是这种感觉吗？现在P羊最怕听到朋友问“这个游戏好玩吗？”，恍惚间总觉得自己是只实验室里的小白鼠（泪泪泪）……

收藏 对话 转播



月度人物 每信必回

电攻读者

我家并不是什么有钱人家，但爸妈为了我将来能成才，硬是天天帮我报能力班，我自己根本就没有多大的兴趣，而且买就买最好的道具，学音乐就买最好的钢琴，学画画就买最好的画笔和颜料，我怎么劝都没用，真是急死人了。

sky

你想帮爸妈省钱又不违背父母的意愿，其实很简单，如果我是你，学音乐就学指挥，有根筷子就行；如果学画画就学素描，有支铅笔就行；兴趣决定了一个人的快乐和对事业的付出程度。作为父母，只要孩子长大不做什么“绿林好汉”，整天“劫富济贫”之类的，就由着他们的兴趣来吧。

电攻读者

最讨厌我们班的班干部，什么都不懂，什么也不会，就知道在那狐假虎威，叽叽喳喳，居然还有一次把我的电攻给没收，交给班主任，当时把我气的差点和他打起来。平时什么事都不干的，我也真搞不懂老师会选他做班干部。

sky

和你说个故事，你可能就明白了老师的用意：有一天某报记者问诺贝尔委员会：“请问，奥巴马总统上台才半年多，什么事都还没做，凭什么获得诺贝尔和平奖？”诺贝尔委员会回答说：“这就对了，美国总统什么事都不做，世界就和平了。”所以很多时候，某些人什么事都不做，本身已经是对社会做了很大的贡献。

四川·黄尚

你们不要被我的名字所吓倒，我在学校一直受到不一样的待遇，每次碰到一个新老师点名点到我的时候，总要笑一笑和我调侃几句，同学们也常常引用“用膳”、“奴才”之类的古文来嘲笑我，其实我爸当初并没有想得那么深，只想要我做个品德高尚的人。

sky

听君一席话，胜读十年书，真后悔没把自己儿子的名字起好，如果早点看到你的信，我就把儿子的名字改成真帅，我的目的并不是说让儿子天天被人喊真帅，而是想开家长会的时候别人看到我就会说：真帅的爸爸。

南京·小兵

时间流逝，由于读军校的关系，四年时间几乎没有读过贵刊，再阅读时已经不见以前的小编们了，火狼等一些老编辑的去向能说一下吗？看到小梅子和大肥羊的那副睡觉照仿佛又让我回到了过去。

sky

听你的意思，原来小梅子和大肥羊很早之前就已经心灵相通了，咋都没看出来呢？至于一些老编辑的去向，据不可靠消息透露，火狼做了自由撰稿人，并且生了一个可爱的女儿，正在过着逍遥似神仙的日子。大白鲨成为某企鹅公司的高层，听说也快结婚了，可惜肥还是依然没减。魔术师成为了姚总，依然把玩着手头的相机。其他的编辑已经消失在茫茫人海中，几十年没有联系了。

广西·永

我很惭愧的告诉你们，这是一封特殊的来信，因为它发自监狱，而毫无疑问，我正是一名在监狱服刑改造的失足者，三年前因为自己的年少轻狂，为此我付出惨重的代价，往事不堪回首，错了就是错了，勇敢的接受和面对，微笑的面对生活，我觉得自己就已经赢了。俗话说“年轻就是本钱”我还有很长的路要走，因为在不久的将来，我就要回到社会，只要自己不放弃，社会这个大舞台我依然可以演绎出自己的精彩人生。

朱朱

如果我没有记错的话，这是我收到的第三封来自监狱的读者来信了，幸运的是这些孩子都还有机会改过自新，也都有家人关爱着他们。上回收到一封类似的来信之后，我也曾经很冲动的想要给他回信，但是提起笔不知道写点什么。正如你所说的，你还有很长的路要走，应该微笑着面对生活，不开心的时候多翻翻我们的杂志，反正你已经定了全年的杂志了，我们会陪伴你左右的。sky，快点给这位读者发照片，人家就这么点小小的要求，别让人失望！

河北燕山大学·张皓哲

高三时和同学很迷三国杀，经常跑到自习室把门锁上玩，以至于被学校的主任在监视器发现，幸好我们手快，牌得以幸存，同学因为很迷三国杀，所以买的别的桌游也不感兴趣，能否推荐几个耐玩一些的桌游呢？

装甲兔

好玩的桌游其实很多啦，像是经营类的马尼拉、卡坦岛，对战类的Bang！明枪暗抢，版图类的铁路风云、卡卡颂，非集换卡牌类的冰与火之歌权力游戏，其实桌面游戏有很多类型，不仅仅只有三国杀啦。

知道你们喜欢玩三国杀，但很可惜三国杀系列的已经送完，有一套新的卡牌寄了两套给你们。

电攻wap论坛全新开通！

手机上网登陆wap.pcgg.com.cn/bbs即可在线留言与小编交流。

使用方法：

1. 手机上网登录wap.pcgg.com.cn/bbs
2. 任意注册账号即可发贴、留言。

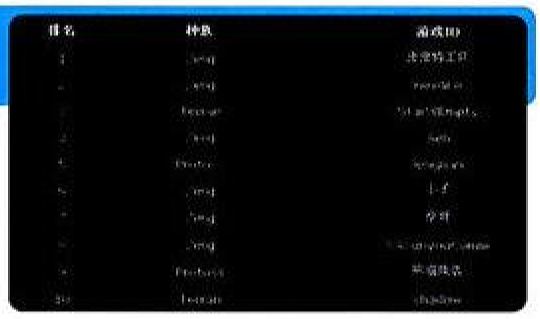
电攻wap论坛目前正处于测试阶段，在使用过程中如发现任何问题欢迎发帖留言。

达人回帖

Q 《星际争霸2》不设置局域网对战，那么浩方上是不是不会有《星际争霸2》？

游戏都没局域网功能，如何浩方？如果有一天真的被浩方了，暴雪一定会启用法律手段。

Q 现在《星际争霸2》哪个族最强？哪个族最弱？



请记住电子竞技，没有最强的种族，只有最强的玩家。在我们所处的台服战网里Top10中，虫族选手共有6名打进前10，同时前两位也都是虫族，韩服在前十位中也是虫族居多。

Q 战网天梯排名从一个级别升级到另一个级别是根据什么来判定的？

这个我们也很难下定义，根据胜率吧，发现有些白金组的比黄金组胜率还低；根据分数吧，我们还没超过本组第一名，突然就晋级到下个组别；因此你想晋级，一直赢就对了。

Q 怎么给队友发信号？ 就是在小地图上发个感叹号。



按ALT+鼠标左建按到你要指定的坐标。

Q 怎么给队友传钱或者是气矿呢？我和一个兄弟打的时候，他给我传了300矿。我想给他传气，却找不到方法。

点一下右上角的图标，然后选择队友，用鼠标点或者滚轮来确定数量。



Q 你好，请问一下《凯恩与林奇2》里，画面为什么这么差呢？我的电脑明明是很好的配置，游戏也选了最高画质，还是有许多的马赛克呢？

其实这并不是凯恩与林奇2的画面差，而是游戏的特色，特地制造一种低清格式在线视频的感觉，让玩家有一种身临其境的感觉。

Q 《凯恩与林奇2》游戏不错，可是为什么在跑动的时候游戏画面晃动的好厉害，感觉头都晕了。

我觉得吧，这事不能说的太细……

Q 如果我60级的号想转为死骑，那我那个号的商业技能会归零吗？我是不是还要重新学习钓鱼，急救等技能？

我想你理解错了，建立死亡骑士的条件是你需要有一个55级或以上的随便什么人物，就可以新建一个死亡骑士。而你原来的号还是存在的。新建立的死亡骑士号没有任何商业技能。

来自未来的忠告——我们是来自未来的你们，我们的遭遇比你们提早了整整两年，作为快要进入《大灾变》的我们，希望能给《巫妖王》的你们一些诚恳的忠告和深切的祝福。

咖啡»

诺森德拔草比挖矿容易。附魔冲级时做成卷轴投入市场，你会发觉赚钱很容易。锻造和珠宝是泥潭，成本高利润少。练级时注意保留烹饪材料，到80就可以一天搞定了。

sky»

奉劝大家不要一股脑的都去练死骑，等到80级组队下副本你就会知道“什么都缺，就是不缺死骑”的痛苦。

夜猫»

在70冲向80的日子里，不要太在意那些每日任务，大部分的声望都可在购买各个阵营的徽章之后通过刷副本快速获得。

肥龙»

死骑新鲜一下就好，千万别当做职业。反正在台服的情况就是“白骑满地走，黑骑不如狗”，在WLK版本中，骑士爷仍然很威武，能奶、能T、还能砍。

阿穆»

作为25人ICC主力圣骑，惩戒，没有团队包养的话你只能混混便当；神圣，只要你撑起足够的“胸围”肯定是很受欢迎的；防护，暴雪给了我们足够好的天赋，我们也应该用足够好的技术去“吸引”怪。

Samtown»

我不觉得还有战士存在的必要，坦克打不过圣骑，输出打不过猎人，PK搞不死盗贼，干脆洗洗睡了吧。

资深圣骑“团子”»

圣骑士，工作机会很多。后期团队副本对骑士要求比较高，身上常备2系天赋装备。能坦，能打，能奶最好。多收集一些别人不要的装备，以备不时之需。

肥羊»

装备更新换代太快，都是浮云，金币才是王道，只有玩过炼金的人，才会明白，赚钱其实就是那么简单。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



趣味问题二则

1 一个圆桌坐着5个人，春丽是中国人，会英语；疯狂兔子是法国人，会日语；007是英国人，会法语；伊达政宗是日本人，会汉语；雷曼是法国人，会西班牙语；问如何坐，他们才能彼此交谈一次？

2 四人游泳比赛，比赛前，四名选手ABCD进行预测性会谈，A说：我肯定得第一名。B说：我绝对不会是最后一名。C说：我不可能是第一名也不可能是最后一名。D说：那只有我是最末的！ 比赛成绩揭晓，发现他们之中只有一位预测错误，请指出是哪位选手？



上期答案：小弗丁

水壶根本不是阿尔萨斯回宿舍拿的，而是凶手偷的，利用所有寝室相同的链条锁提前换掉，这样用自己的钥匙就能轻易打开。因此死者的真正死亡时间是4点至5点！在此期间，萨尔、伯瓦尔都有不在场证明，只有小弗丁……

黑镜头



sky梵天若水 18:10:30
你桌面可以的
肥龙/匿了 18:12:45
怎么了？
sky梵天若水 18:12:58
关于胖子的伤到人了
肥龙/匿了 18:13:12
哈哈，据说一个胖子在我这边面试来着？
sky梵天若水 18:14:34
是呀
sky梵天若水 18:14:41
面试好以后 气冲冲的走了
sky梵天若水 18:14:58
我们还以为他有个性
sky梵天若水 18:15:11
原来他觉得我们在侮辱他
肥龙/匿了 18:16:39
没摔我电脑吧？没下病毒吧？
sky梵天若水 18:17:26
下没下病毒 我们不知道 但我让他写个300字东西 他写了1小时，这1小时 我们都没注意过他
肥龙/匿了 18:18:43
估计在捣鼓我电脑了，靠
sky梵天若水 18:19:07
会不会和汽车启动以后突然爆炸 相似的技术？
肥龙/匿了 18:19:47
靠，招了个高科技人才啊

看图说话



从这幅图里你联想到什么和游戏、人生相关的人和事？发挥你的想像，展开你的思路，尽情发挥。sky会选取最有意思的刊登在杂志上，然后发放奖品。

最近sky一直在忙着面试新文编，焦头烂额很多事情都顾及不到，一天和往常一样，来面试的人很多，电脑不够用，正好这天肥龙没来，我就安排他的电脑来做面试，被安排坐在这个位子上的应征者体积比较大，一直以和蔼可亲，平易近人著称的我，对待新同事更是如春风般温暖，但不知怎的，这位坐在肥龙位置上的一直没给我好脸色，没做多久，拿起背包就走了，连声招呼也没打，我心想："吆，叫板啊，来面试还那么横。是不是肥龙位置上有病毒啊，怎么都一个德行。"刚想看看他到底能写出什么惊世骇俗的文章来，但当我看了桌面的壁纸时，我知道我错怪他了。





我题你说

本期话题

教师节快乐！

长大后我就成了你

“小时候我以为你很神秘，让所有的难题成了乐趣。小时候我以为你很有力，你总喜欢把我们高高举起。长大后我就成了你，才知道那支粉笔画出的是彩虹，洒下的是泪滴。”这是祖英奶奶曾经唱的一首歌颂老师的歌，恩，我就不多说什么了，说说自己印象最深的老师，可以现实中，可以动漫，可以游戏。



朱朱

老师在我心中留下的印象真的不多，从小就不是一个好学生，也正因为这样，编辑部里最流行的一句话就是“少壮不努力，长大做游戏”，我就属于少壮不努力中的一员。我印象最深的老师有三位，一位在帮我补课的期间发现身患癌症晚期，没有多久就辞世了，而在生病期间一直坚持帮我补课，所以我也没少流下感动的泪水；还有一位教哲学的老师，每次上课前都要帮我们算算命，我记得他帮我算好命之后是这样说的“XXX啊，你这个命，有点天煞孤星啊”；最后一位老师经常训斥我，说……（算了，太不和谐了，我还是不说了）



装甲兔

三年B组的金八老师，曾经是兔子我最喜欢的一部日剧，与那些温吞如同白开水一样的国产电视剧，金八老师用的他的言传身教来教育班级上的学生，每一集都是一个充满了冲突与抉择的故事，而金八老师总是用他开朗幽默的人生观来改变班里的那些问题少年的人生。可惜兔子我从小到大都没有遇到过这样的老师，真心希望自己的小孩能在将来遇到这样的老师啊。



小P羊

说到P羊印象最深的老师，还要数大学那位教模拟电路的先生。上这位先生的课带书、不带书都一样，事实上，他本人上课都不翻教材，只拿着薄薄的讲义就能讲满2堂课，而且期间无一句废话。怪的是，你上这位先生的课头脑会特清晰，绝不打瞌睡。P羊如今修仙小说看得多，只能感叹这位先生八成是神人啊。



贪睡猫

超酷、超帅气、不受规范的限制、不畏教条的拘束的真男人，告诉了我人生不应该被条条框框……而且超有钱。某猫从中学时代就仰慕这样帅气的身影，不过最后面对生物课解剖台上扭曲着身体望着我的蚯蚓小弟，我觉得自己的手比起手术刀还是拿笔比较好……至于你说为什么是医生？在日语里“医生”和“老师”都是读一个音，所以不要介意细节。

上期话题

开学了吧，傻瓜了吧？

电攻读者

开学什么的，第一烦恼就是作业，相信不管是谁都会经历过收作业的时候忐忑不安地向课代表含糊不明的说 “不好意思，我忘带了。”之类的话。当然，大家都是心知肚明的……

电攻读者

要回到早睡早起的正常作息，想想暑假里那完美的生活啊，虽然说是不能数钱数到手抽筋，但是睡觉睡到自然醒是绝对的。再加上暑假里什么游戏公测啊封测啊，工会活动啊，12点之前睡觉，那是扯淡。一旦回到学校，可想而知，睡觉睡到自然醒是不可能了，随之伴随而来的还有无尽的作业苦海。在此我表示“内牛”满面。

电攻读者

由于是新的一学期，所以作为一个高一的新生，表示“鸭梨”很大……周围是陌生的“童鞋们”，还要军训……军训什么的也就算了，主要是要写感想，唉，万恶的感想啊……

电攻读者

变态的礼堂大会，每次开学必经过程。国防教育、诚信教育、啥啥啥的代表发言……一连三天，一开就是N个小时，于是大家打瞌睡的打瞌睡，发呆的发呆。最搞笑的是教导主任，对我们训话的时候表情严肃，郑重地说：“我希望同学们啊，这个，开会的时候不要睡觉，不要打瞌睡……” 表示非常的汗啊，这个睡觉和打瞌睡不是一个意思？

电攻读者

还记得我们初一的时候，开学第一天，谁也不认识，有个假小子（后来知道是女生，只是外表假而已）。课间我们去厕所，看她往女厕所走，我们一惊，赶紧把她拉过来，拖她进了男厕所，后来她跑去告状，老师罚我们占了一上午墙角。

参与方式



回函卡

如果你想要表达的内容不是特别长，请直接填写在回函卡上吧。



来信

如果你有许多话语相对我们说，请用来信的方式与我们联系。（地址见回函）

收听sky腾讯微博

打开你的腾讯微博，搜索“电攻死盖”。

电攻死盖 搜索

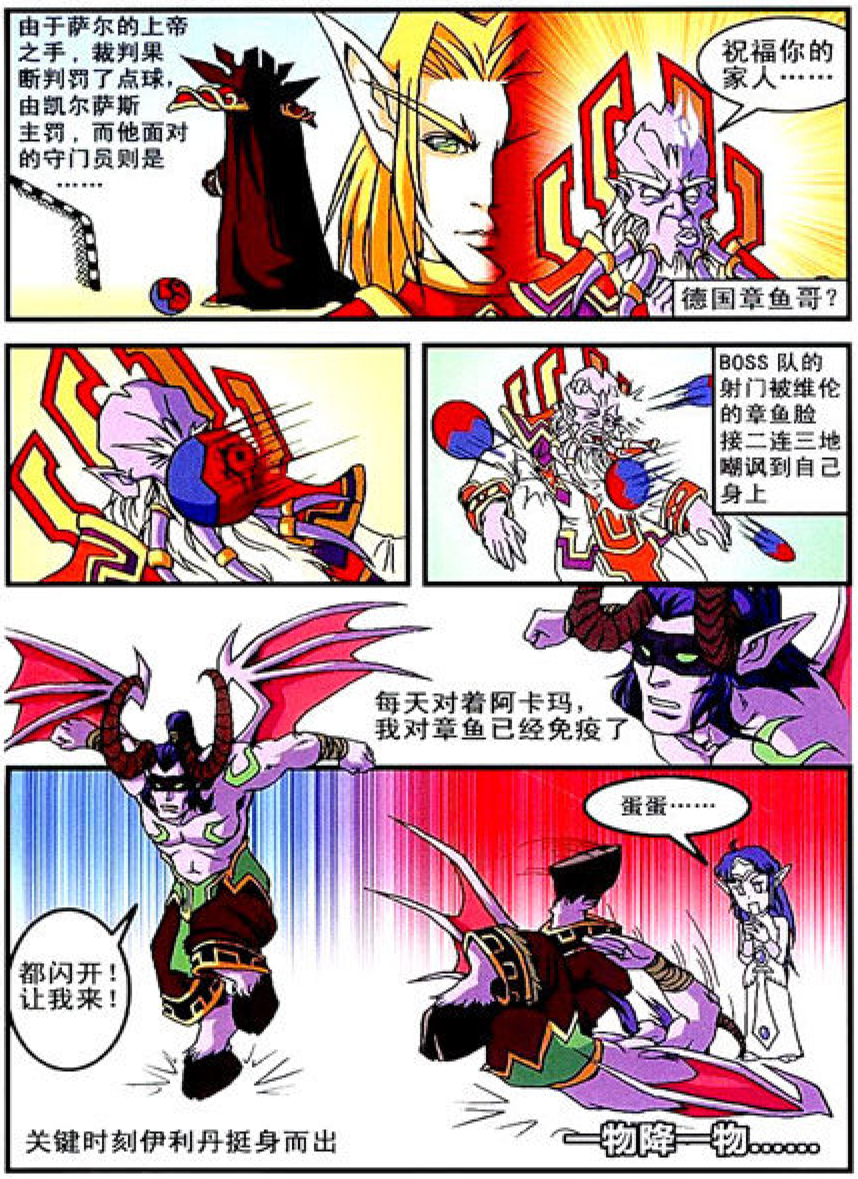
玩交QQ群 36013921



搞笑漫画

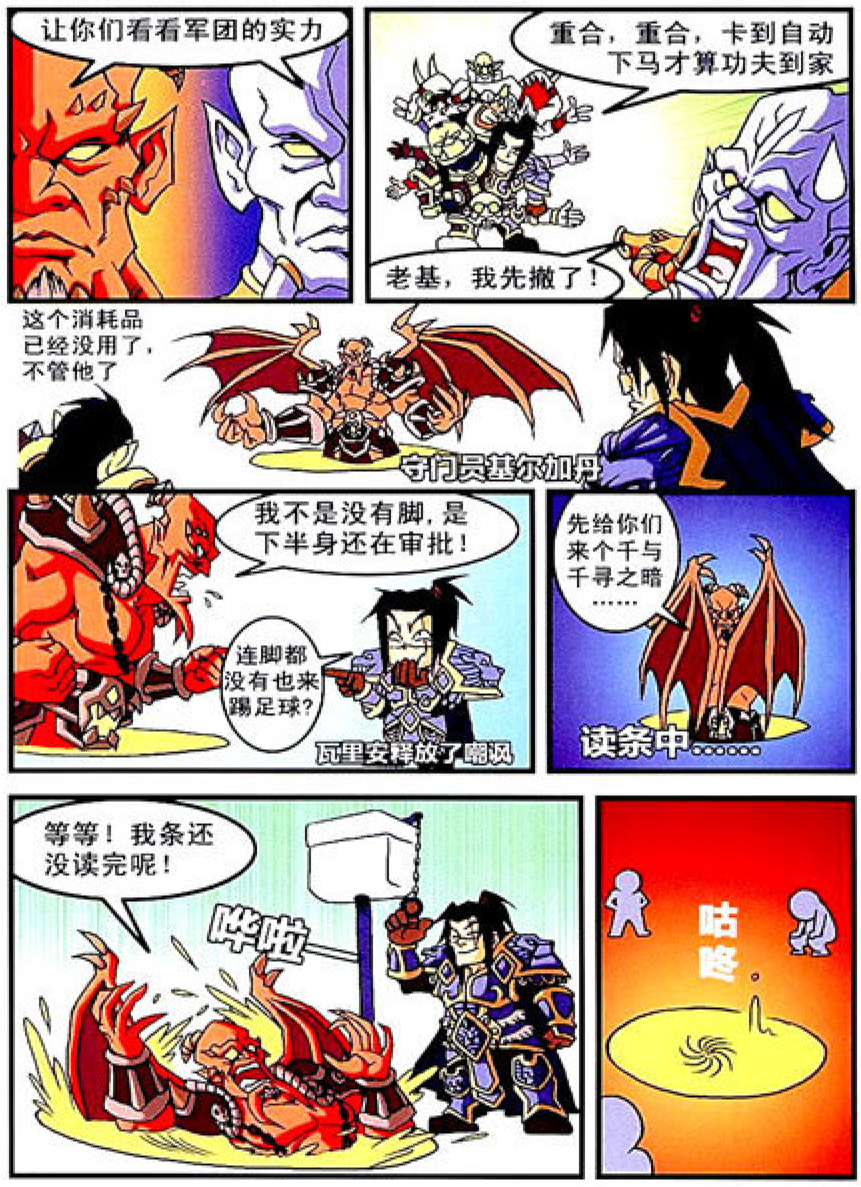
魔兽世界杯具足球大赛（七）

田品吕口



魔兽世界杯具足球大赛（八）

田品吕口



中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

评选结果



导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘


热血傳奇
网络游戏
2010年全新版本：失落之城、第四职业，重磅推出在即！
共襄10年盛举，《热血传奇》诚挚邀请全国老玩家回家！
立即登陆 http://mir2.sdo.com/return
免费领取10周年典藏账号、价值388元宝感恩大礼。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信